EDITORA EUROPA

Nº 115 • Ano 10 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Agosto 2008

PlayStation

Dicas & Truques para

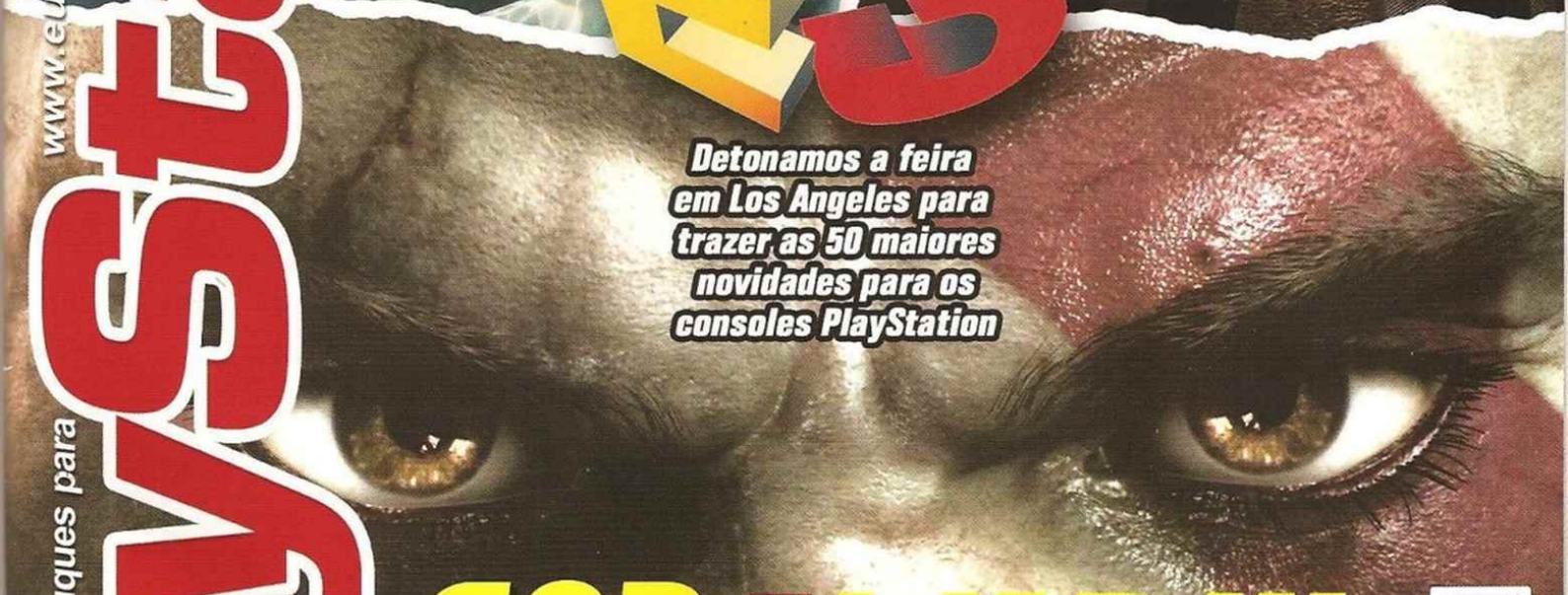
www.eurogames.com.br

PROMOÇÃO
Invente uma frase legal e concorra a um PlayStation 3

TOMB RAIDER UNDERWORLD
PS2 PS3
Cenários gigantes e muita sensualidade

DEAD SPACE
PS3 *Terror absoluto e clima de cinema no melhor game da E3*

E3
Detonamos a feira em Los Angeles para trazer as 50 maiores novidades para os consoles PlayStation



GOD OF WAR III
PS3
Kratos está a caminho para arrebentar os deuses do Olimpo

ISSN 1516-6260

+5 DETONADOS

BATTLEFIELD: BAD COMPANY
Mapas com PS3 roteiros, segredos e armas especiais

WALL-E
Solução para PS2 todos os enigmas

STARDUST
Consiga os primeiros PS3 troféus do PlayStation 3

GOD OF WAR 2
Guia completo com o passo a passo e PS2 os extras

BEYOND GOOD AND EVIL
Estratégia com todas as fotos e pérolas PS2

FEITO PRA USAR
O TEMPO INTEIRO.

GAMES

PRA QUEM
TEM PULSO
FORTE.

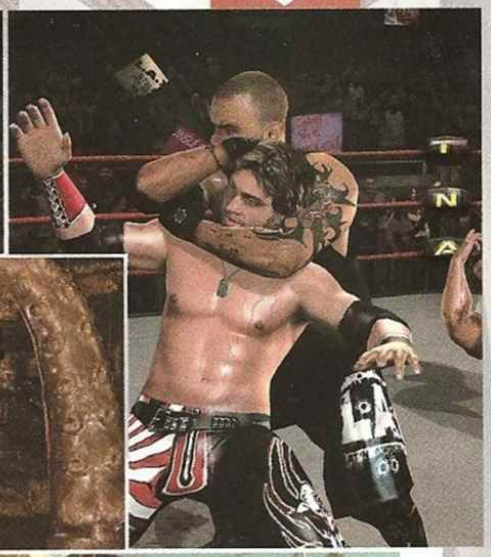
www.xgameswatches.com.br

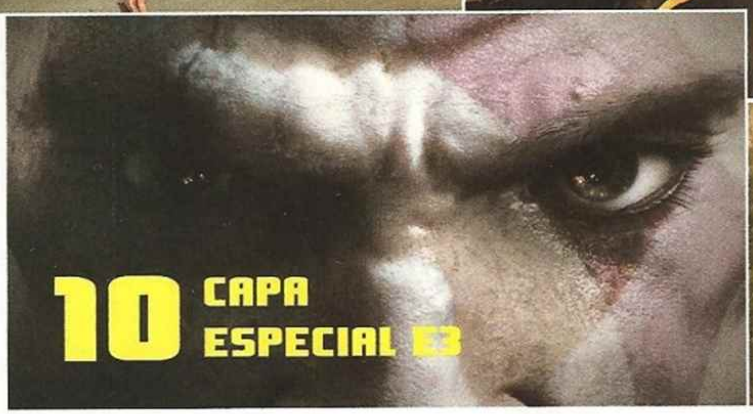
REF: XMPPA001 - XMPPD057 - XGP1001

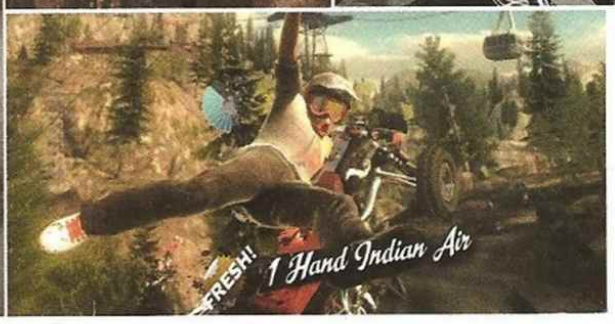
PRODUZIDO NO
POLO INDUSTRIAL
DE MANAUS

Ogilvy

SUMÁRIO







CAPA

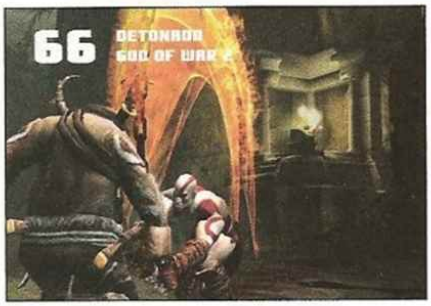
10 Especial E3

GERAL

114 Artigo
110 Compras
6 Fala, Galera!
62 Garota PlayStation
112 Perfil
6 Promoção
106 Review que ninguém viu

DETONADOS

30 Battlefield: Bad Company
44 Wall-E
54 Super Stardust HD
66 God of War 2
78 Beyond Good & Evil

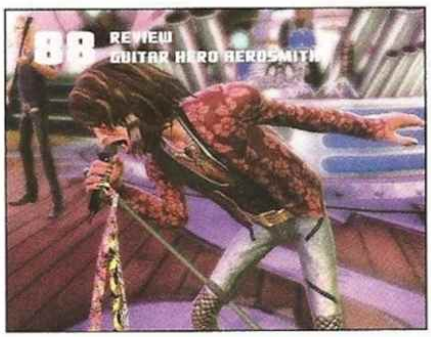


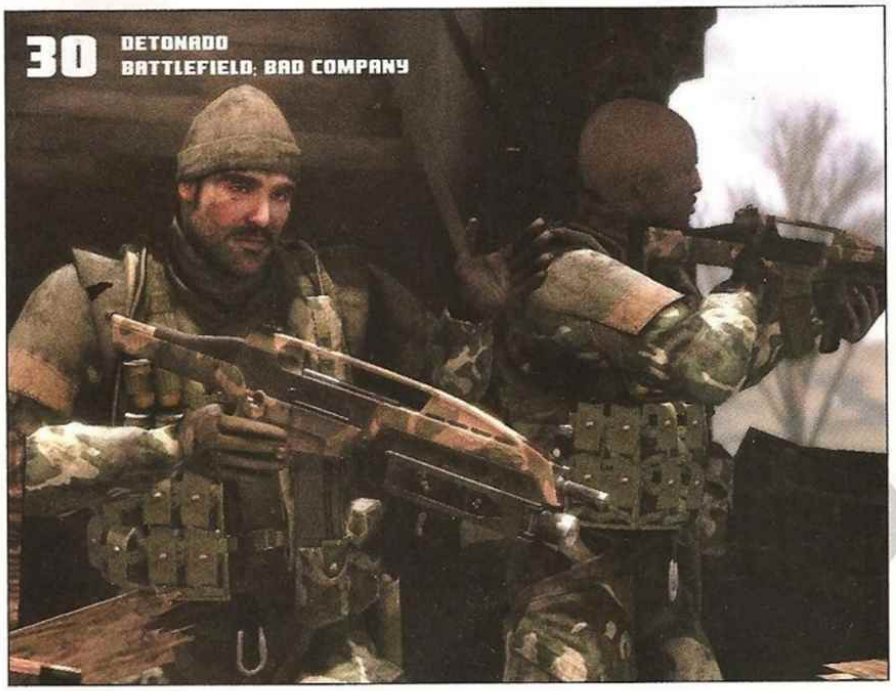
DICAS

108 Ace Combat X: Skies of Deception
108 LEGO Indiana Jones

REVIEW

88 Guitar Hero Aerosmith
90 The Bourne Conspiracy
92 Beijing2008
94 Secret Agent Clank
96 Top Spin 3
98 Hellboy Science of Evil
100 Haze
100 Space Invaders Extreme
102 KOF 2008 Ultimate Match
102 Nascar 2009





EDITORIAL

Para quem trabalha com jornalismo de videogames, a E3 é o ponto alto do ano. Pelo menos era. O evento sempre foi aguardado com mistura de ansiedade e medo, pois ao mesmo tempo que significa participar de uma festa onde é possível jogar MUITOS jogos em primeira mão, também é aquela semana "marvada" que sabemos que não vamos dormir com tanto trabalho nas costas.

Porém, tirando a parte do trabalho e compromissos, a E3 sempre teve a cara da maior (talvez única) festa dedicada apenas à nós, fãs dos videogames. Para os brasileiros, desacostumados a ter o mundo dos games presente de forma grandiosa no nosso País, a E3 era o evento que levava os jogadores a falar de boca cheia: "Está vendo isso? É tão espetacular e importante quanto a indústria da música e cinema. Videogame, afinal, não é brincadeira de criança.".

A E3 2008 acabou com a festa e transformou-se em uma demonstração de jogos em poucas salas fechadas. Foi tudo muito prático e dinâmico, evitou as filas enormes que acontecem todos os anos e aproximou mais os jornalistas das equipes de produções. Profissionalmente falando, foi um evento muito eficiente. Só que anular o clima de festa acabou com a magia e paixão dos envolvidos, além de tornar o evento invisível para a mídia não especializada. Vamos torcer para que a E3 volte a ser o que era.

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

A EQUIPE

ENTENDA AS AVALIAÇÕES

CRITÉRIOS ANALISADOS

Gráfico qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado para o uso.

Áudio qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos, integração com o ritmo do jogo.

Replay atrações extras ou modalidades que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento atenção com detalhes e finalização técnica dentro do game e em menus.

NOTAS

0 a 2,0
Péssimo
Ausente de atrações. Coleciona problemas técnicos ou criativos.

2,1 a 4,0
Ruim
Os defeitos pesam mais do que as qualidades. Jogável, mas sem expectativas.

4,1 a 6,0
Médio
Comum. Chega a empolgar, mas algo quebra ou limita a qualidade ou o ritmo.

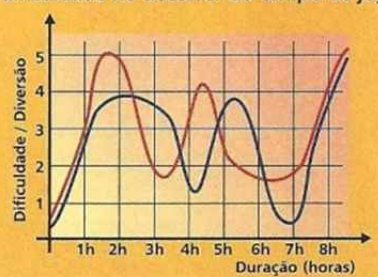
6,1 a 8,0
Bom
Competente. Boas idéias bem executadas, sem ser excepcional no conjunto.

8,1 a 9,9
Excelente
Sensacional, com ótima execução e poucas imperfeições relevantes.

10
Perfeito
Clássico. Sublime, será lembrado para sempre e servirá como referência.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo de jogo.



Dificuldade	Diversão
5. Infernal	5. Despirocado
4. Difícil	4. Empolgado
3. Normal	3. Atento
2. Fácil	2. Entediado
1. Babinha	1. Zzzz!

AVALIAÇÃO DE GÊNERO DE JOGO

Mais uma novidade. Enquanto a Avaliação D&T julga os aspectos técnicos dos jogos, esta nova ficha analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo.

EXCELÊNCIAS DA EDIÇÃO

Alguns jogos contam com detalhes, bobeiras ou atrações que fazem valer a experiência da jogatina. Há até destaques sobre aspectos negativos que valem a pena serem citados. Vamos revelar estes destaques com os certificados de excelência mais hilários que você já viu.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY PÁG. 30

Improviso

Dr. Fantástico

Má companhia

SUPER STARDUST HD PÁG. 54

Boate espacial

Terceiro olho

Primeirão

GOD OF WAR 2 PÁG. 66

Cruel

Rei dos pactos

Garanhão

BEYOND GOOD & EVIL PÁG. 78

Exemplar

Fofura

BEYOND GOOD & EVIL PÁG. 78

Conspiração

Foto bizarra

Família Bizarra

PlayStation

Agosto/2008

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável: Roberto Araújo - MTb 10.766 - araujo@eurcpanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Cristina Sayuri
Revisão de Texto: Fábio Larsson
Colaboraram nesta Edição: Bruno Ramalho, Carlos Sá, Fábio Santana, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Isgrol, Leonardo Bussadori, Makotron, Maurício Cadam, Nelson Alves Jr.

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento); Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais:
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
e Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi , Renata Kurosaki, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61)3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani e Natália Azeredo

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente), Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Mariia Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora)
fabiana@europanet.com.br; Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecilia Tomazelli (Gerente); Alice Melo, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinali e William Silva

Logística
Ezio S. Vicente (Coordenador), Guilherme Scalso e Rodrigo Tanikado

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Tudo em acessórios e assistência técnica.
PlayStation :: X-Box :: Nintendo

J&J imports

www.jejimports.com
51 3559 4322
msn: jejimports@hotmail.com

CARTAS

PROMOCONFUSÃO

Antes de tudo, espero que a alma do Sombra e o coitado do Gilsomar se recuperem.

Vocês falaram que *LEGO Batman* estréia em agosto, mas eu vi que vai ser em setembro. Qual a data certa? E no regulamento da promoção publicado na D&T 114, diz que a edição 116 deve ser lançada em outubro, mas pelas minhas contas, será em setembro. E depois fala que os ganhadores deverão entrar em contato até 10 de janeiro de 2008. Mas o que é isso?!?!

Lucas José da Costa
Sao José dos Campos - SP

Leitor dedicado é assim: começa a leitura pelo editorial (Sombra e Gilsomar já estão prontos para outra) e lê até as letras miúdas do regulamento da promoção. Talvez até nem tenha participado, mas nenhuma vírgula escapa aos olhos afiados do Lucas.

Pedimos desculpas a todos os leitores pela confusão no regulamento da promoção publicado na D&T 114. Como o Lucas falou, a edição 116 sai mesmo em setembro; e o prazo para entrar em contato sobre a mesma promoção é 10 de janeiro de 2009. Para simplificar, vamos falar como é o padrão de nossas promoções: a partir do momento em que uma promoção é publicada, o leitor tem um prazo aproximado de 30 dias (até o mês subseqüente à publicação) para enviar seu desenho, frase ou o que for pedido no regulamento; e o resultado é publicado aproximadamente dois meses depois da publicação (duas edições depois). Em caso de dúvida, não hesite em ligar para a redação.

Quanto ao *LEGO Batman*, ele sai mesmo em setembro. Mas quando escrevemos aquilo, a previsão ainda era para agosto. Só mudou depois.

COLÍRIO

Para conseguir a melhor imagem com o PS3, tem que ter televisor com Full HD ou outra TV de plasma serve?

Gabriel Beirigo
Conceição das Alagoas - MG

A melhor opção, e a que a gente usa aqui na redação, é uma LCD Full HD. Fica um espetáculo! Mas você pode ligar em qualquer TV que o seu bolso agüentar, Gabriel. O importante é jogar!

BIKO NELLIC

Em 22/07/2008, a mãe do meu namorado recebeu uma ligação de vocês, mas não sabemos se a revista que ele quer, Almanaque Grand Theft Auto 5 Detonados Segunda Edição, vai ser possível adquirir. Minha sogra não soube explicar.

Valter Rangel Cancian
Santa Cruz do Rio Pardo - SP

Lógico que vai ser possível adquirir, mas só daqui a alguns anos quando a Rockstar resolver lançar a seqüência de *Grand Theft Auto 4*, que acabou de sair. E nós acabamos de lançar um guia completo para esse jogo. Livrão cabuloso de 200 e tantas páginas, capa envernizada e tudo o mais – um show de publicação mesmo! Veja com seu namorado se não é esse que ele quer e faça seu pedido pelo telefone 0800-557667.

A NÚMERO 1 DA NÚMERO 1

Eu tenho a revista Dicas & Truques para Playstation N°1. Será que ela vale um PS3? O preço do console ainda está meio pesado para mim. Sou casado, adoro jogar, mas com tanta conta para pagar, não dá para guardar dinheiro...

Leandro Dias
Por e-mail

Você realmente acha que a primeira edição da revista de games mais antiga do Brasil vale só um PlayStation 3?!? Vale um PS3, uma TV de LCD, uma limusine, um iate e uma viagem de volta ao mundo! Talvez seja difícil encontrar quem pague tudo isso por ela; mas que ela vale, disso temos certeza!

E por que não dá para guardar dinheiro? Se você guardou a D&T 1 até hoje, porque não faz o mesmo com algumas notas e moedas que coçam o seu bolso querendo sair de lá? Faça um esforço. Temos certeza que você logo mais vai estar jogando todos esses jogos maravilhosos que aparecem em nossas páginas.

A única luta que Makotron leva a sério é a luta contra a balança. Não por se preocupar com peso, mas porque faz questão de quebrá-la

Jogos de luta. Quanta bobagem. Um lutador em um canto, outro lutador no outro canto. De repente, sopapos e safanões para todo lado e os tontos que perdem tempo controlando os lutadores, extasiados, vibrando a cada golpe.

Dizem que tem um novo game desse gênero chegando para arrebentar, chamado *Soul Calibur IV*, que inclusive é a razão da promoção que eu vou comentar aqui. O jogo gira em torno de uma espada de mesmo nome, mas pra mim é só um objeto inútil. Eu até poderia usar essa espada para fatiar minhas empadas de baiacu com alecrim, mas já tenho um estilete que afanei da mesa do Sombra.

E o ganhador da promoção também acha que ela é inútil, já que a substituiu pelo Bruno, que mais parece um pau. Um pau de virar tripa, melhor dizendo. Só quero ver quem vai conseguir me segurar como escudo.

VENCEDOR

A **Promoção Soul Calibur IV**, publicada na edição 113 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de milhares de leitores cheios de boas idéias (bom, nem todos). O grande vencedor foi:

David Wallace Fernandes
São Paulo - SP
Prêmio: Um PS3

Frase: "Usando o Bruno como espada e o Makotron como escudo."

PROMOÇÃO

TOMB RAIDER

PRÊMIO! 1 PS3
1 Controle

Lara Croft está ainda mais gata, por isso vale a pena apelar para a promoção mais clichê do mundo: invente um xaveco para conquistar a heroína. Só que, para variar um pouquinho, vamos premiar a pior cantada de todas com um PlayStation 3

PROMOÇÃO TOMB RAIDER

Envie o cupom até 5 de Outubro de 2008

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Invente um xaveco para conquistar Lara Croft (limite de 15 palavras)

_____

_____

REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção Tomb Raider– D&T para PlayStation Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900**
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de Outubro de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.
4. Cada cupom deve conter uma frase. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 117**, que estará nas bancas no dia 9 de Novembro de 2008. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 10 de Março de 2009 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PS3 que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O garantia do aparelho é de sete dias após o recebimento do prêmio.
13. As taxas e custo do envio do prêmio são de responsabilidade do vencedor da promoção.
14. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71 DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

DRAGOON GAMES

Pague em até 24x!

11 anos de mercado

TODOS OS VIDEO-GAMES E SERVIÇOS!

VENDAS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Play2 a partir de R$ 399,

CURSO: CONSERTO DE VÍDEO GAMES

ATENÇÃO: XBOX 360: CONSERTO 3 LUZES VERMELHAS

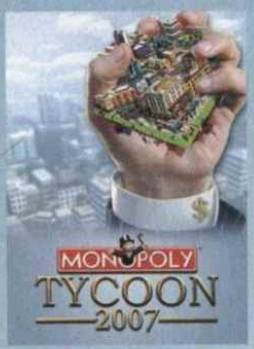
PLAY3: TROCA DE LEITOR ÓPTICO E TUDO O QUE VOCÊ PRECISARI

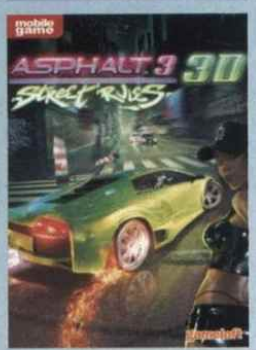
F:11-3846-1470
3846-4375

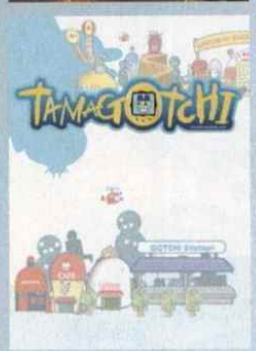
www.dragoon.com.br
msn:dragoon.games@hotmail.com

R.Silvania, 157
Moema-S.P.

Trav.Av.Sto.Amaro alt.1501
Próximo ao Burger King
Estacionamento próprio grátis







- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.

idéias

www.claroideias.com.br

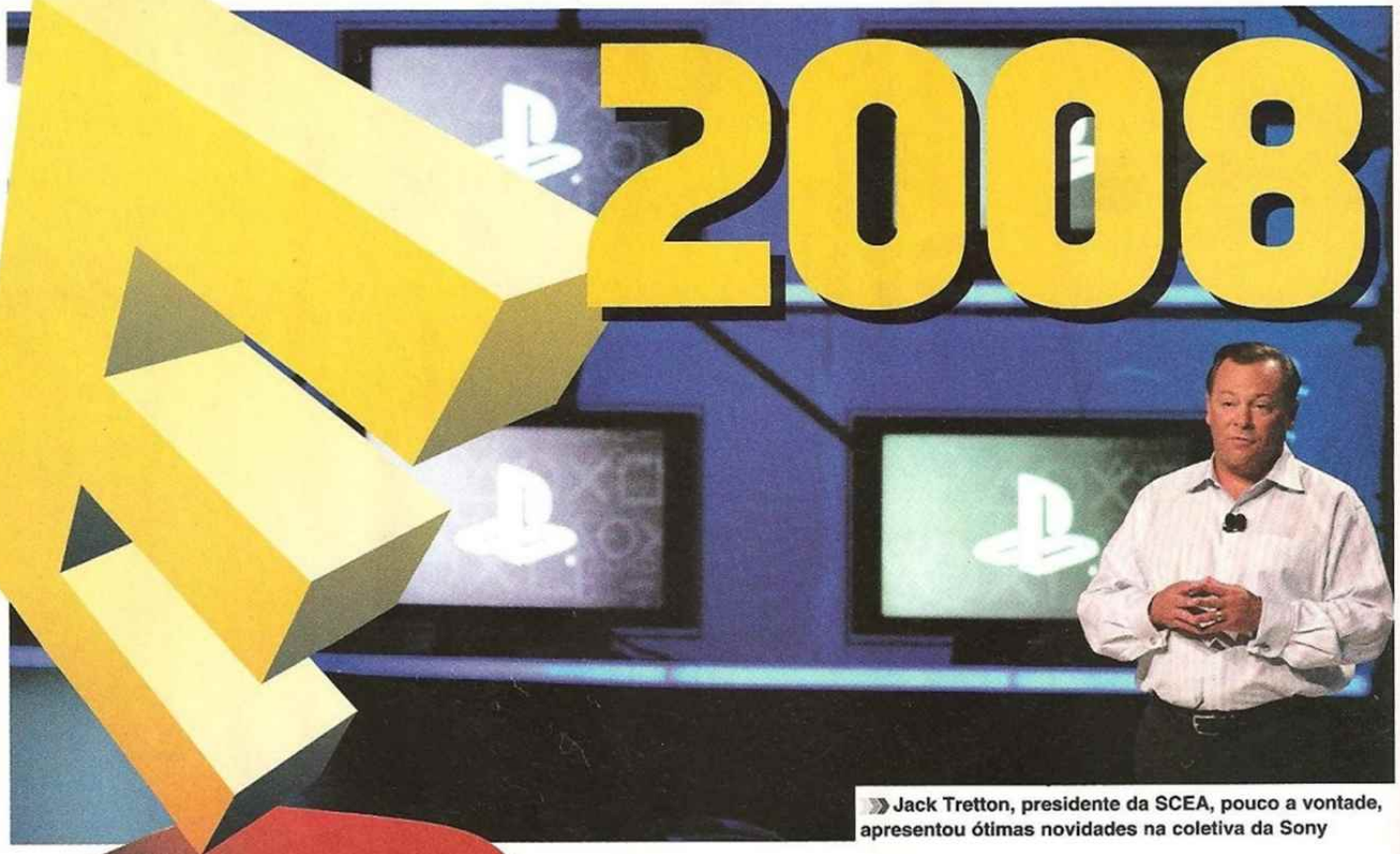
Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. © 2007 Million Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

Claro

Claro. A vida na sua mão.

E3 2008



Fotos: Nelson Alves Jr.

Jack Tretton, presidente da SCEA, pouco a vontade, apresentou ótimas novidades na coletiva da Sony

Mesmo sem espetáculo, evento revela ótimos lançamentos para PlayStation

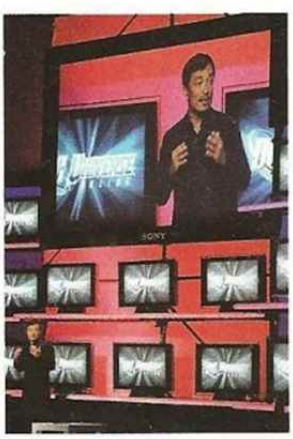
Após ver e viver a E3 2008, produtores, expositores e jornalistas compartilhavam a mesma dúvida: "O que diabos aconteceu com a E3?". Reduzida a poucas salas e corredores, o brilho se foi e o espetáculo desapareceu. Tente imaginar como seria viajar para Las Vegas e não encontrar nenhum néon na cidade inteira e você vai entender o que todos sentiram ao encontrar o LACC (Los Angeles Convention Center) deserto e com seu espaço restrito à cerca de 20% do que já ocupou um dia. Foi triste, com cara de fim de festa.

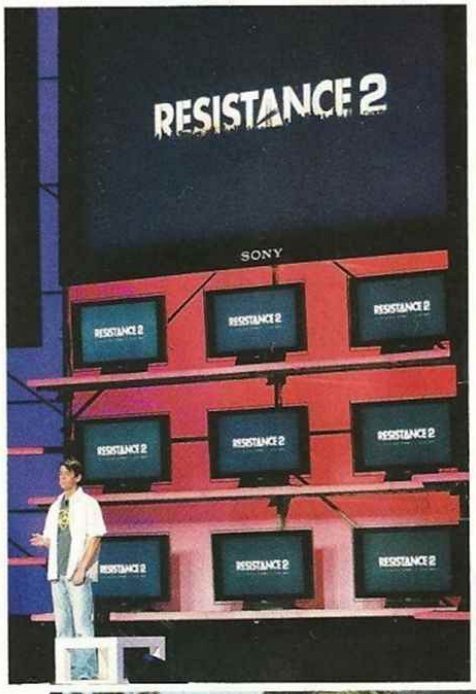
O ÚLTIMO A SAIR, APAGUE A LUZ

O evento do ano passado deve ser esquecido, pois foi uma bagunça só e dividiu a exposição em diversos hotéis (em algumas situações, produtores conversavam com jornalistas sentados nas camas dos quartos), mas de 2006 para trás, a E3 sempre garantiu espetáculos vibrantes, com direito a faixas gigantescas para anunciar os lançamentos, garotas lindas com camisetas de produtoras desfilando por todos os lados, celebridades convidadas para dar autógrafos, caros estandes temáticos que esbanjavam criatividade e convidados deslumbrados aos milhares. Nos bons tempos, era possível seguir apenas as propagandas fixadas em ônibus, cabines telefônicas e outdoors para ver, a distância, o centro de convenções bombando como deve ser. Afinal, videogame é business, negócio, dinheiro, mas mesmo assim, na essência, é entretenimento para a massa.

Tudo isso acabou e, no que diz respeito às pesadas críticas de muitos nomes importantes deste mercado, isso pode determinar o fim da E3, se algo não mudar drasticamente. A declaração de John Riccitiello, CEO da Electronic Arts, reflete o ânimo geral: "Odeio a E3 como está. Ou voltamos à velha E3 ou vamos precisar ter nossos próprios eventos privados". O evento já não conta com a participação da Activision, o que significa também a saída da Vivendi e Blizzard. Não é preciso ser um gênio para saber que a saída da EA poderá ser o prego que falta no caixão da E3. Muito terá que ser mudado, a menos que a ESA (Entertainment Software Association), responsável pelo evento, não se importe em deixar que outros eventos tomem seu lugar, como a Games Convention, que acontece anualmente na Alemanha e que conseguiu a fórmula perfeita, unindo negócios, ao dedicar dias de exclusividade aos jornalistas, e entretenimento, com dias de exposição e jogatina abertas ao público. Vamos esperar para ver.

Isso era um dia de muito movimento na E3 2008



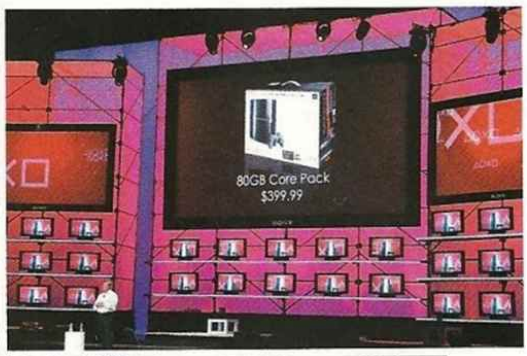


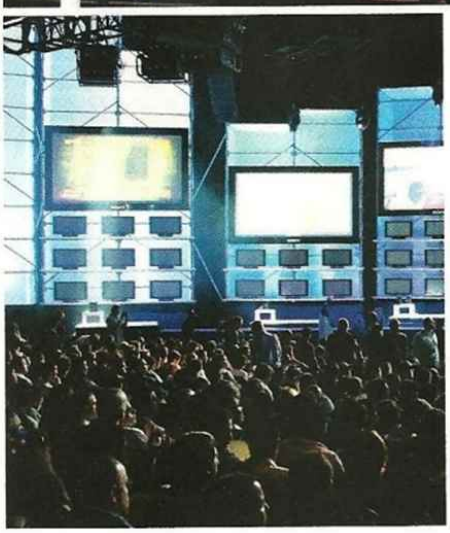
Brasil?

Os planos de expansão foram anunciados pelos bichos de estopa

Durante a conferência, Jack Tretton arrancou aplausos do público com uma apresentação montada dentro do universo de *LittleBigPlanet*. O carisma exercido pelos personagens bonitinhos sobre o público é assombroso. Entre números de venda e projeções para o futuro, o que chamou a atenção de cada brasileiro foi a notícia de que a Sony vai levar o PlayStation 3 para alguns países da América Latina.

Obviamente fomos atrás da galera que têm as respostas no time da Sony para ouvir deles um "Sim, vamos levar o PlayStation 3 para o Brasil!", mas, ainda mais obviamente, ninguém quis se pronunciar oficialmente sobre o assunto. Segundo o canal de notícias Reuters, a Sony pretende começar suas atividades levando seus consoles para Argentina, Colômbia e Peru em 2009. Até então, a chance do PlayStation vir para o Brasil não surgiu nem em boatos. Enquanto buscamos respostas definitivas, continue rezando.





Como que adivinhando que a E3 seria sem graça, a Sony garantiu uma recepção com "comes e bebes" infinitos para os jornalistas

PORRADA DE LANÇAMENTOS

Obviamente, viajamos para Los Angeles tomados pela ansiedade do que seria revelado na coletiva particular da Sony, evento que precedeu a E3. Queríamos ver *God of War III* rodando em todo seu esplendor e, quem sabe, o anúncio do remake de *Final Fantasy VII* (isso já virou lenda, mas você sabe como é, somos brasileiros e não desistimos nunca). Um anúncio bombástico tornou-se necessário depois que a Microsoft anunciou que fechou acordo com a Square-Enix para que o X360 também receba o vindouro *Final Fantasy XIII*. Foi um golpe para os fãs mais fervorosos, mas vale lembrar que o título ainda será lançado para Play 3 e não será lançado para X360 no Japão.

O fato é que, da boca de Jack Tretton, presidente da SCEA, não saiu nenhuma novidade surpreendente, como um novo episódio de *Kingdom Hearts*, *Zone of the Enders 3* ou, seria tão bom, um novo projeto da equipe que produziu *ICO* e *Shadow of the Colossus*. O único blockbuster anunciado foi *God of War III*, cujo teaser foi tão curtinho que não deu tempo nem de falar "Uau!" para o CG belíssimo que mostrou Kratos fazendo pose e se preparando para subir o Olimpo para chutar a bunda de Zeus. A escassez de grandes marcas não foi exclusividade da Sony (a era das exclusividades está acabando até para isso), pois ninguém revelou nenhum projeto grandioso. Nada de novos jogos de italianos bigodudos ou de soldados com nomes esquisitos. A E3 2008 foi limitada a mostrar de perto os projetos já anunciados há algum tempo. E, nesse aspecto, a Sony deu um show.

Tivemos acesso a mais de 50 jogos que serão lançados para todos os consoles da família PlayStation, desde os grandes títulos exclusivos (mais de vinte jogos) até os melhores projetos das produtoras terceirizadas.O PlayStation 3 conta com a maior lista de lançamentos, como você poderá ver nas próximas páginas, mas isso não significa que o PS2 ficou de fora da festa. Títulos de peso foram exibidos para o velho Play 2, como *Mercenaries 2*, *Tomb Raider Underworld*, *Star Wars: The Force Unleashed* e *LEGO Batman*. Somando estes pesos pesados a notícia de que o PS2 ainda deve receber mais de 180 jogos, podemos garantir que o console tem muito chão pela frente.

Quanto ao PSP, a Sony preferiu não usar o evento para revelar o PSP 3000, a nova versão do portátil, com novas funções, mas derrubou queixos na lona ao mostrar *Resistance Retribution*, título que mostra que o PSP pode rodar até mesmo adaptações de jogos nascidos para Play 3 sem perder tão feio nos gráficos e controles.

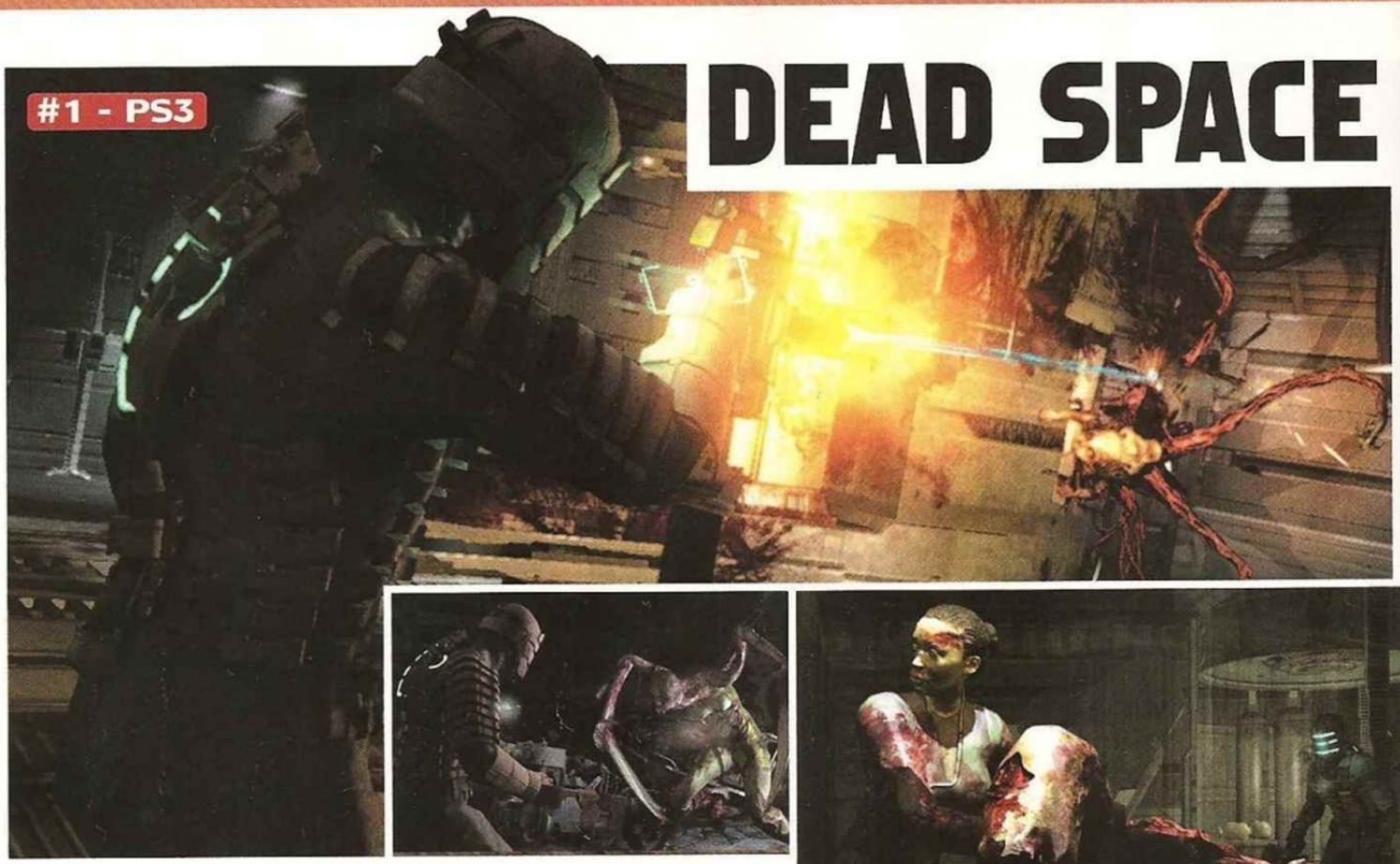
A PlayStation Network também dez bonito na E3 2008 e provou que, daqui para frente, vai deixar de ser uma atração extra do PlayStation 3 para se tornar um canal de entretenimento muito forte. Só para começar, diversos jogos foram anunciados e todos impressionaram pela qualidade. Alguns são promessas para jogatina online, como os viciantes *Fat Princess*, *Rag Doll* e *Socom Confrontation*. *LittleBigPlanet* provou ser uma das melhores ferramentas de criação e diversão já inventadas e que podemos esperar grandes surpresas em relação ao projeto, que será abastecido pelos próprios jogadores.

Jack também anunciou um serviço espetacular para a PlayStation Store, o novo canal de venda e locação de filmes e seriados de diversas produtoras. Para os países que contam com a representação oficial do PlayStation 3 foi uma alegria só, mas aqui no Brasil isso não vale nada, pois o serviço analisa o IP de quem tenta acessar o canal e barra o acesso de "gente de fora".

Confira a seguir os 50 maiores jogos que vão detonar na família PlayStation nos próximos meses.

#1 - PS3

DEAD SPACE



Terror absoluto e inovações para inspirar gerações no melhor da E3

Muitos dos monstros são amigos infectados de Isaac

É fácil identificar o nascimento de uma franquia de sucesso. *Dead Space* não figurava nem ao menos entre as dez grandes apostas para a E3 e, após uma apresentação jogável de cerca de dez minutos de duração, tornou-se o maior jogo da feira, dividindo a glória – na opinião de alguns especialistas – apenas com os estreantes *FallOut 3* e *Mirror´s Edge*.

O que faz de *Dead Space* uma aposta tão segura é sua capacidade de sugar o jogador para dentro do clima de terror. O game rola dentro de uma estação espacial avariada, cenário que, por si só, mantém a tensão no limite com um silêncio perturbador e a sensação de que uma ruptura qualquer na fuselagem avariada pode mandá-lo para o espaço, literalmente. Além disso, há que se preocupar com a contaminação do ar em alguns locais ou com a escassez de oxigênio.

O protagonista é Isaac, um engenheiro de espaçonaves que, ao entrar na estação, descobre que a tripulação foi morta por seres bizarros. Ele tenta, ao mesmo tempo, sobreviver e investigar o acontecimento. Preparado para atuar mesmo em áreas de gravidade zero, o engenheiro conta com botas magnetizadas para andar pelas paredes.

TENHA MEDO

Criaturas diabólicas com visual realisticamente aterrorizante já não são novidade, mas a coisa em *Dead Space* é diferente, por vários motivos. Para começar, você vai aprender a sentir medo porque as criaturas simplesmente podem matar o engenheiro com apenas um único ataque. Em uma certa cena demonstrada pela equipe de produção, em que o herói encara uma forma de vida gosmenta e cheia de tentáculos grudada na parede, Isaac perdeu a cabeça em uma cena sangrenta ao tentar se aproximar; após acionar o checkpoint e voltar ao local, o arquiteto perdeu uma das pernas ao tentar passar correndo. Os outros monstros são tão impiedosos quanto esse.

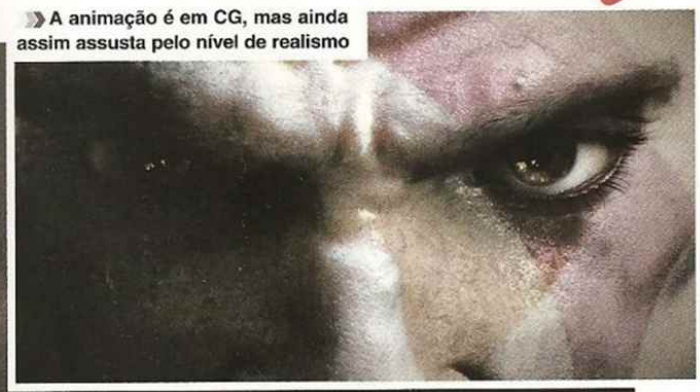
O segundo motivo para temer os monstros é que a maioria deles não revela seus pontos fracos facilmente. Um deles, o ser chamado Brute, por exemplo, é revestido por uma carapaça resistente a todo o arsenal do personagem. O único meio de matá-lo é usar um equipamento especial, capaz de deixar os inimigos em câmera lenta por instantes, e aproveitar para correr até as costas do monstro e atirar em suas pernas.

Outra desvantagem contra os inimigos é que não há como pausar nos momentos de perigo, nem para acessar o menu de armas e itens. A produtora acertou em cheio ao decidir que, para aumentar a sensação de imersão, teria que eliminar vantagens típicas desses jogos. Por isso, o personagem acessa um menu holográfico que se manifesta em tempo real na sua frente; além disso, o medidor de energia do personagem é representado pela barra azul de oxigênio da sua vestimenta e é preciso olhar para a própria arma para descobrir quanto ela ainda tem de munição.

A demonstração provou que será desafiador lidar com essa dose de realismo quando um tentáculo agarrou o engenheiro e, em uma cena com jogo de câmera digno de cinema, arrasta Isaac para a morte: sem poder pausar, o jogador tem poucos segundos para acessar seu menu, trocar de arma e identificar qual delas é útil contra o ponto fraco do monstro antes de ser morto. Fraquejar ou se atrapalhar não serão possibilidades para sobreviver. **Outubro**

Observe a pequena tela sobre a arma: é ali que você verá informações como quantidade de munição

#2 - PS3



A animação é em CG, mas ainda assim assusta pelo nível de realismo

Zeus: "No início, havia o caos. Nossa vitória trouxe a ordem para o mundo, prosperidade para a humanidade. Agora, esta ordem está ameaçada, o sagrado Olimpo foi violado! Irmãos! No final, ele irá sofrer! No final, triunfaremos! No final..."

Kratos: "... SÓ RESTARÁ O CAOS!"

GOD OF WAR III

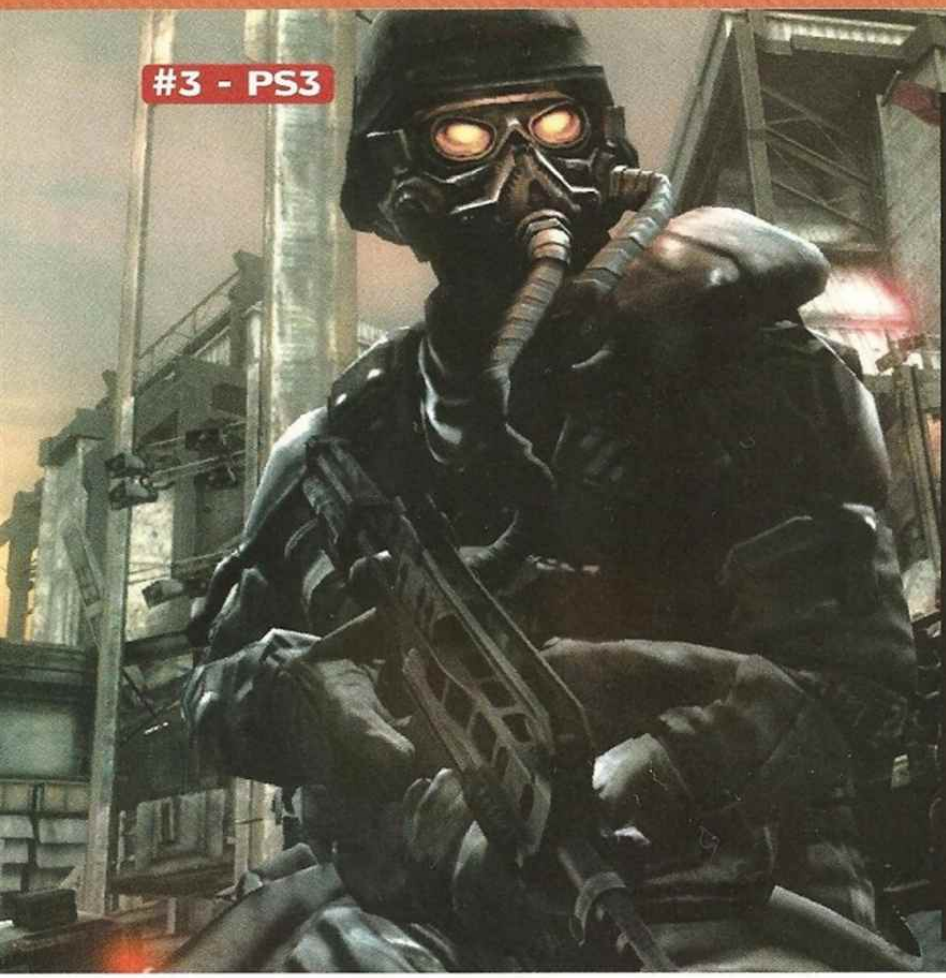
O Fantasma de Esparta não vai parar enquanto não eliminar Zeus

Kratos dá as caras na E3 e renova sua promessa: os deuses do Olimpo vão cair

O título mais esperado no evento da Sony era, sem sombra de dúvida, *God of War III*. Kratos realmente deu as caras, porém somente em um teaser com menos de um minuto de duração, deixando na mão todos que pensaram que poderiam ver ao menos uma palhinha de como será o jogo propriamente dito. Porém não há como negar que foi o suficiente para aquecer o sangue guerreiro dos fãs da série.

O vídeo mostra a decadência e a destruição da Terra chegando ao reino dos deuses, cada vez mais perto do Monte Olimpo, a última linha de defesa de Zeus contra a fúria de Kratos. Zeus faz um discurso para animar seus filhos para o combate iminente, mas é interrompido por Kratos que decreta que, ao final, só restará o caos. Kratos aliou-se aos titãs, os seres mais antigos da existência e inimigos eternos dos deuses, para dar cabo de Zeus, Hades e das divindades que sobraram. Entre os titãs está Atlas, o ser que sustentava o peso do mundo em suas costas e foi visto em *God of War II*. Se você não jogou as duas versões de *God of War* para Play 2 e a versão *Chains of Olympus* para PSP, faça isso para entender as questões familiares que motivam tamanho ódio de Kratos contra Zeus.

God of War III ainda não tem data exata de lançamento e só foi anunciado que será lançado em 2009.



#3 - PS3

KILLZONE 2

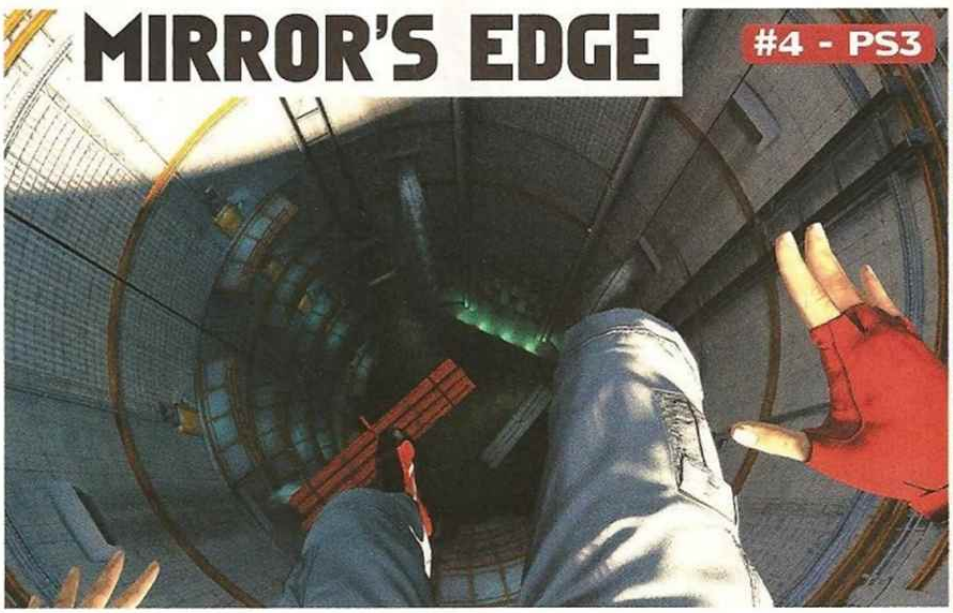
Já considerado um dos principais trunfos do Play 3, *Killzone 2* esteve disponível para teste na E3 2008 e provou o que todos queriam ouvir: é um FPS fantástico, digno do famoso trailer divulgado há dois anos. Os gráficos do jogo impressionam com texturas que abusam da geração da alta-resolução: a guerra nem sempre é tão visível, diante do realismo das partículas que formam a densa fumaça causada pelas explosões. Há alguns cenários destrutíveis, como prédios e pontes, e nas cenas em que é permitido colocá-los abaixo, o jogador vai pensar: "Caramba! Fui eu que fiz isso?".

O clima de guerra é convincente e o interminável fogo cruzado obriga o jogador a buscar sempre por proteção atrás de elementos do cenário. Os inimigos são furiosos e não esperam por você em pontos fixos: eles avançam em sua direção e, quando munidos de lança-mísseis, chegam a ser sacanas de tão apelões.

Na maior parte do tempo, o desafio é sobreviver. Somente em algumas raras oportunidades você terá de procurar uma alavanca para ativar um mecanismo (nestes momentos de interação é usado o sensor de movimento para imitar o manuseio de objetos) ou contar com a ajuda de um amigo para dar "pézinho" ao escalar uma área mais alta. Mesmo assim, se você demorar para entender o que deve fazer, uma seta vai surgir para orientá-lo. Aqui o que manda é a ação, e ela não pára nunca. **Janeiro de 2009**

MIRROR'S EDGE

#4 - PS3



Por mais absurdo que pareça, tudo que você vê nas fotos são cenas de jogo

Há jogos que usam elementos artísticos marcantes. *Mirror's Edge* vai além: é praticamente arte em movimento. Ao vermos a versão para testes, tivemos a sensação de ter viajado para o futuro, em uma época onde os videogames evoluíram significantemente. Basta olhar para as imagens ao redor e saber que isso é o jogo rodando para se ter uma noção do avanço que *Mirror's Edge* representa.

A idéia do jogo é simples: correr sempre, parar nunca. Você precisa interagir com os cenários o tempo todo, sempre de forma bela e calculada. Correr pelas paredes, saltar edifícios, escalar tubulações, deslizar pelo esgoto... as possibilidades são inúmeras e, para concluir uma missão, sempre há mais de um caminho. Isso garante que cumprir uma fase não significa que o desafio terminou: você sempre vai querer voltar e repetir, para fazer novamente, sem erros, usando os caminhos mais curtos (ou audaciosos) ou melhorar seu tempo e desempenho. Para se ter uma pequena noção, será como jogar os novos jogos de *Prince of Persia*, porém sem as batalhas, só com o desafio de fazer travessias com graça.

Isso não significa que não haverão inimigos, mas apenas que você não vai precisar parar por muito tempo para lidar com eles, apenas eliminá-los de forma estilosa para continuar correndo e pulando. Roubar armas é uma opção, mas isso deixa a personagem mais pesada, o que é mortal em uma experiência tão acrobática.

O caminho nos cenários é indicado pelas cores vivas dos objetos, locais indicados para interação, mas muitas opções não são tão óbvias e vão desafiar os jogadores a arriscar mais para conseguir proezas acrobáticas que vão deixá-los orgulhosos. A visão é sempre em primeira pessoa e, junto com o visual realista, completa a sensação de imersão. **Novembro de 2008**

MAG

Este jogo foi uma das poucas surpresas reais da E3 2008. Trata-se de um projeto ambicioso que promete reunir, pela primeira vez, 256 jogadores em um só ambiente de combate. A idéia é organizar a guerrilha em esquadrões de oito pessoas, obedecendo uma hierarquia militar. Ainda não foi divulgado se a visão será em primeira pessoa, terceira ou ambas. **2009**

SILENT HILL HOMECOMMING

Parece que não vai ser desta vez que a série vai voltar a ter o impacto de suas primeiras versões. O visual do jogo não é muito melhor do que vimos no Play 2 e os enigmas que foram exibidos na E3 são simples demais, assim como os inimigos, todos fáceis de lidar. Ainda é cedo para perder as esperanças, pois o clima está bastante sombrio, com cenários onde você não enxerga patavinas sem usar a lanterna, e existem várias opções de respostas nos diálogos principais, o que podem modificar os caminhos da trama. A trilha sonora, como sempre, parece arranhar o seu cérebro, ou seja, continua ótima. **Setembro de 2008**

FALLOUT 3

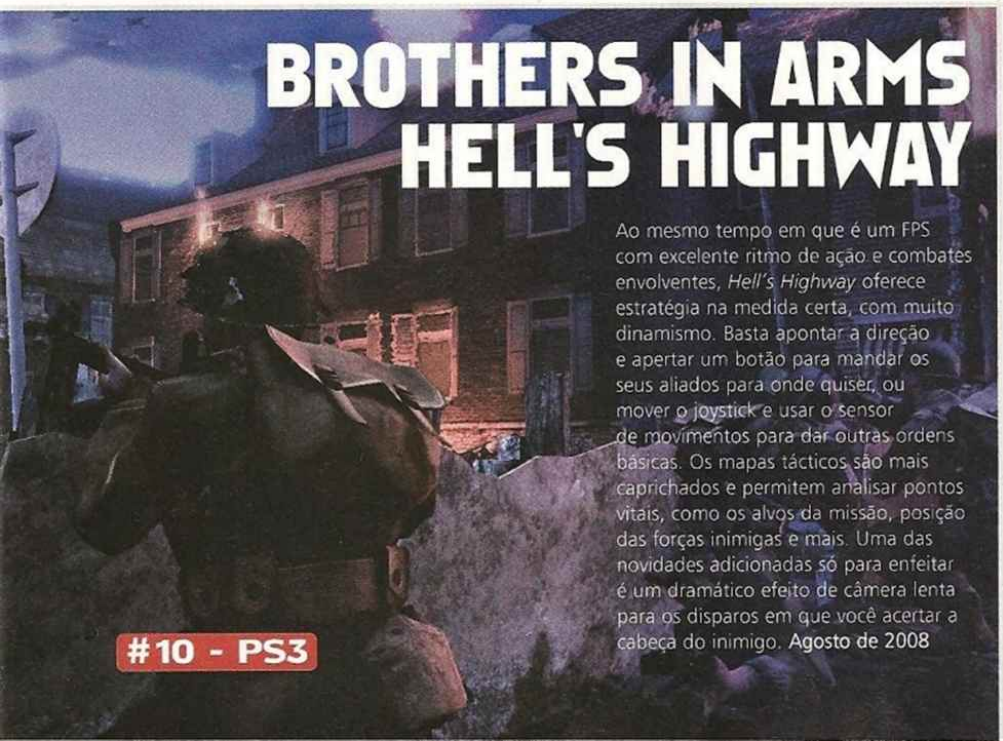
Milhões de possibilidades. A experiência de um jogador nunca será igual a de outro. Assim é *FallOut 3*, um RPG de proporções épicas em que você escolhe como evoluir o seu personagem, se será bom ou mal, como tratará as pessoas e quais serão seus amigos e inimigos. O sistema de combate é muito bom e permite pausar a cena para escolher qual parte do corpo do inimigo se quer atingir. O enredo é complexo e segue por muitas direções. **Outubro de 2008**

HAWX

Hawx é perfeito para quem quer pilotar caças na maior moleza e acha *Ace Combat* difícil. Os comandos são simples e qualquer iniciante pode dar um rasante de cabeça para baixo para fuzilar um tanque de guerra nas ruas do Rio de Janeiro, um dos cenários do game. Há várias ferramentas facilitadoras, como um sistema que cria um túnel digital no espaço que conduz ao inimigo e uma câmera que mostra o seu avião à distância, perfeita para fugir de mísseis. **Novembro**

INFAMOUS

Esta é uma das exclusividades de PlayStation 3 que prometem fazer história. Trata-se de um jogo de ação com cenários abertos (como *GTA*) nos quais você deve usar habilidades acrobáticas impressionantes e superpoderes para escalar edifícios, interagir com todos os elementos dos cenários e socar as fuças dos inimigos. O palco do jogo é uma cidade em quarentena e você poderá optar entre ajudar ou não as pessoas. As decisões afetarão o enredo. **2009**

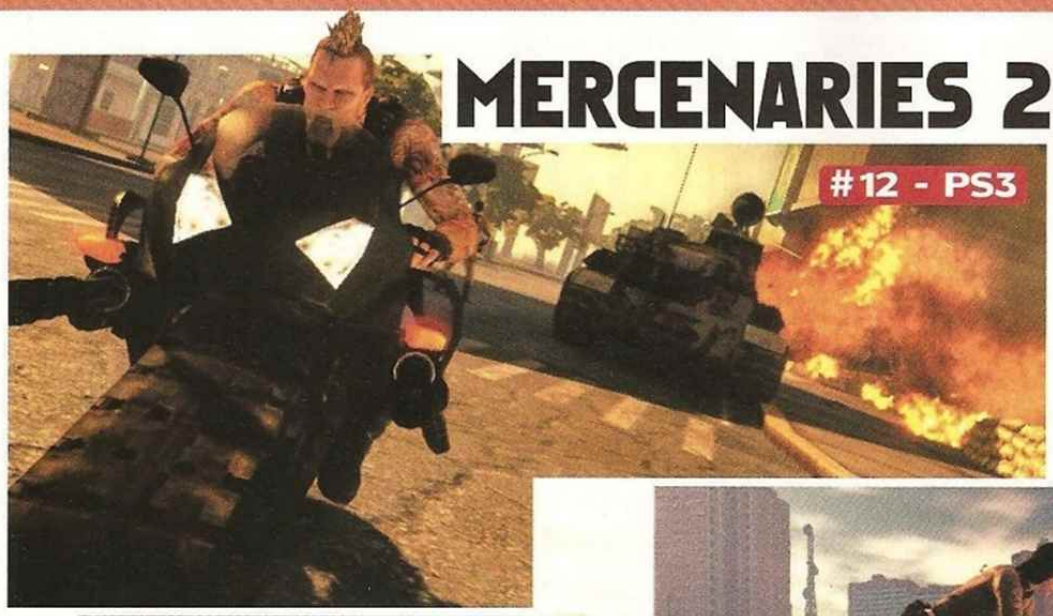


BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

Ao mesmo tempo em que é um FPS com excelente ritmo de ação e combates envolventes, *Hell's Highway* oferece estratégia na medida certa, com muito dinamismo. Basta apontar a direção e apertar um botão para mandar os seus aliados para onde quiser, ou mover o joystick e usar o sensor de movimentos para dar outras ordens básicas. Os mapas táticos são mais caprichados e permitem analisar pontos vitais, como os alvos da missão, posição das forças inimigas e mais. Uma das novidades adicionadas só para enfeitar é um dramático efeito de câmera lenta para os disparos em que você acertar a cabeça do inimigo. **Agosto de 2008**

BIONIC COMMANDO

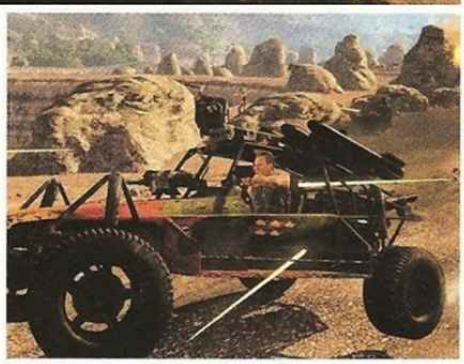
Jogo de ação com comandos bastante intuitivos e repleto de boas idéias. A principal ferramenta do personagem é um cabo lançado pelo seu braço que pode se prender em qualquer local do cenário. É fácil pular de um prédio, mirar em outro e atirar o gancho como se fosse uma espécie de Homem-Aranha. O cabo extensor também serve para atacar inimigos ou puxar alvos distantes, mas o sujeito não depende só desta ferramenta e usa armas de fogo maneiras, como um disparador de mísseis que permite selecionar vários alvos com o analógico antes de apertar o gatilho. **Sem previsão**



MERCENARIES 2

#12 - PS3

Explosivo. Essa é a melhor definição para o absurdo que é *Mercenaries 2*, um dos melhores jogos da E3 2008. Tudo que você puder ver nos cenários pode ser destruído, desde uma simples árvore até uma estação de petróleo no meio do oceano. E o cardápio para causar estragos é um sonho: são dezenas de armas diferentes, sendo possível pedir mais de vinte tipos de bombardeio aéreo (desde tapete de chamas Napalm até um impressionante ataque nuclear) e comprar dezenas de veículos que são entregues a qualquer momento por um helicóptero de carga. Desta vez existem minigames com botões para roubar veículos, desde tanques até helicópteros em pleno vôo. **Agosto de 2008**

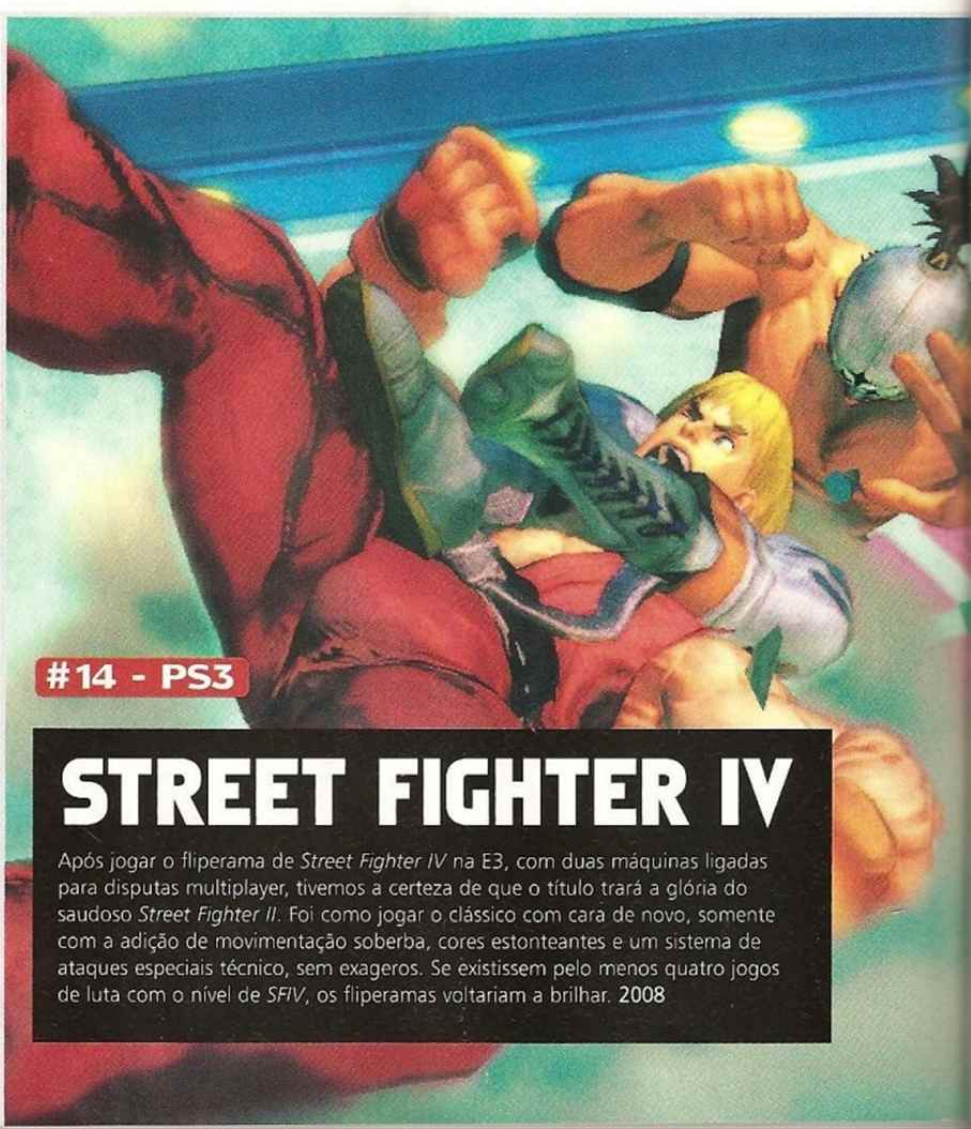


» **Aperte os botões corretos e, ao roubar um tanque, seu personagem elimina o piloto com crueldade cômica**

#13 - PS3

RESISTANCE 2

Esta franquia exclusiva do Play 3 está ganhando cada vez mais cara de clássico. *Resistance 2* é muito mais ousado do que o seu antecessor e a maior novidade revelada na E3 foi uma fase envolvendo um monstro gigantesco que persegue o protagonista em uma cena cinematográfica interativa que lembra *God of War 2*. Agora há um clima de invasão espacial mais convincente, com muita coisa rolando ao mesmo tempo nos cenários de fundo. O modo multiplayer estava disponível para teste, com o clássico Deathmatch. Rápido e divertido, a atração do multiplayer é um sistema de ganho de pontos de experiência por eliminar inimigos e ajudar aliados. Os pontos servem para comprar armas. **Novembro de 2008**



#14 - PS3

STREET FIGHTER IV

Após jogar o fliperama de *Street Fighter IV* na E3, com duas máquinas ligadas para disputas multiplayer, tivemos a certeza de que o título trará a glória do saudoso *Street Fighter II*. Foi como jogar o clássico com cara de novo, somente com a adição de movimentação soberba, cores estonteantes e um sistema de ataques especiais técnico, sem exageros. Se existissem pelo menos quatro jogos de luta com o nível de *SFIV*, os fliperamas voltariam a brilhar. **2008**

BAJA EDGE OF CONTROL

#15 - PS3

Este é um exemplo de que é necessário ficar de olho nos jogos menos famosos. Arcade com cara de simulador ou vice-versa, Baja oferece provas de off-road com mais de 160 equipes licenciadas, mais de 90 pistas e várias modalidades para até quatro jogadores offline com tela dividida e dezesseis no online. Também é possível equipar os carros com mais de 200 peças e, durante as corridas mais longas, pedir apoio de caminhões ou helicópteros para consertar seu veículo. Agosto de 2008

A prova mais extensa de Baja rola em um traçado com 480 quilômetros de extensão, de ponta a ponta

SONIC UNLEASHED

Pelo visto vamos ter que esperar mais algum tempo para que Sonic volte a brilhar. Como nas versões anteriores, *Unleashed* é monótono, oferecendo fases com muita velocidade e pouco controle de fato sobre o que está acontecendo: tudo se resume a apontar uma direção e pular. A versão lobisomen do herói é lenta, não passa impressão de poder e aborrece. Novembro

STORMRISE

O gênero estratégia sempre funcionou melhor nos PCs, devido a vantagem do mouse sobre os joysticks. *Stormrise* pode equilibrar essa disputa com um novo sistema de controle de tropas no qual não é preciso ter uma visão aérea do mapa para ver o seus grupos. Há diversas opções de controle e emissão de ordens à distância, meios dinâmicos de investigar os mapas (usando batedores capazes de escalar edifícios facilmente) e menus otimizados. Criativo e exemplar! 2009

PURE

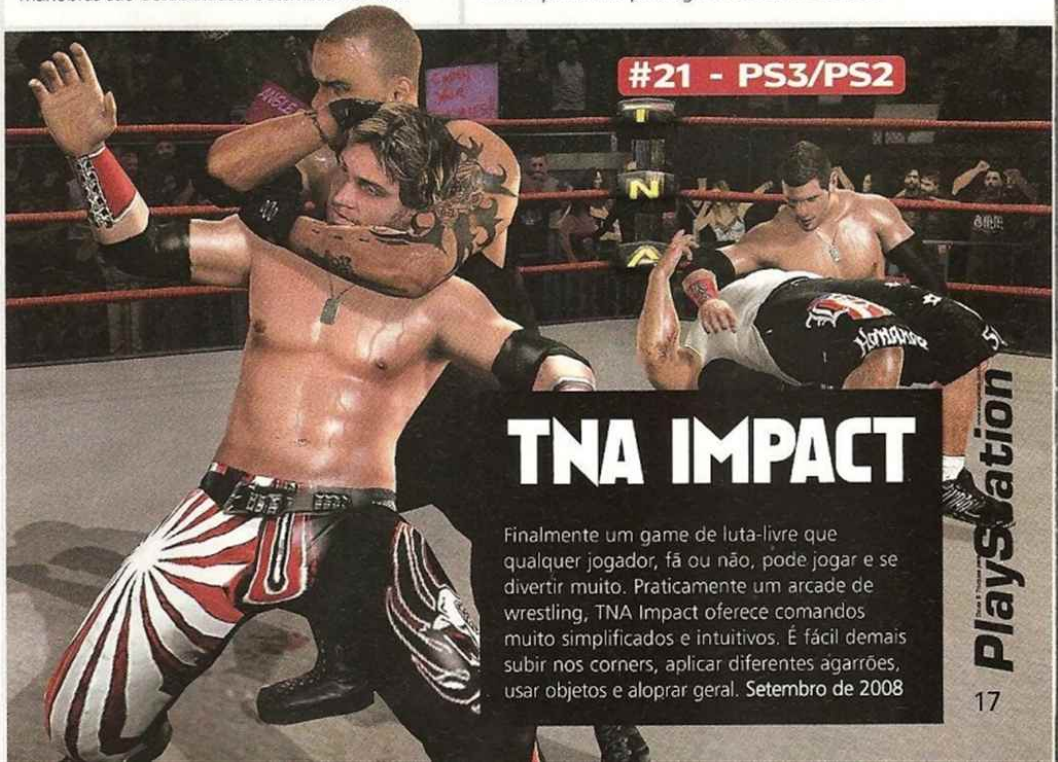
A Disney surpreendeu com *Pure*, uma das mais divertidas competições de ATV (quadriciclo) já vistas. Sua fórmula é simples e equilibra o uso de manobras e turbos para ganhar velocidade: você começa a corrida com manobras básicas liberadas e a barra de turbo, dividida em três gomos, vazia; quando faz uma manobra, a barra de turbo se enche, e cada gomo libera manobras mais radicais - abusando do turbo, as manobras são desabilitadas. Setembro de 2008

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

Melhor, mais rápido, mais divertido e, acredite, ainda mais bonito. *Pacific Rift* mantém a idéia de corrida com muitas trapaças, agora com cenários mais interativos (por exemplo, pode-se jogar os adversários contra os cipós na selva). Além da nova categoria monster truck, há uma boa novidade: é possível conter o aquecimento do motor passando pela água. Outubro de 2008

ROCK REVOLUTION

A Konami quer reconquistar o gênero em que foi pioneira e bater de frente com *Rock Band* com o seu *Rock Revolution*. O jogo oferece uma bateria eficiente, com material que reduz os ruídos dos impactos das baquetas, três pads, três pratos e um pedal; um baixo e uma guitarra. Não há vocal para completar a banda, infelizmente. A interface da tela segue o estilo dos clássicos musicais da Konami, como *Beatmania*, com peças descendo verticalmente na tela, o que ocupa muito espaço e obstrui a banda digital. Há 40 músicas, de bandas como Ramones, Iron Maiden e System of a Down. Falta carisma ao jogo e, pelo visto, não vai superar *Rock Band* ou *GH*. Final do ano



TNA IMPACT

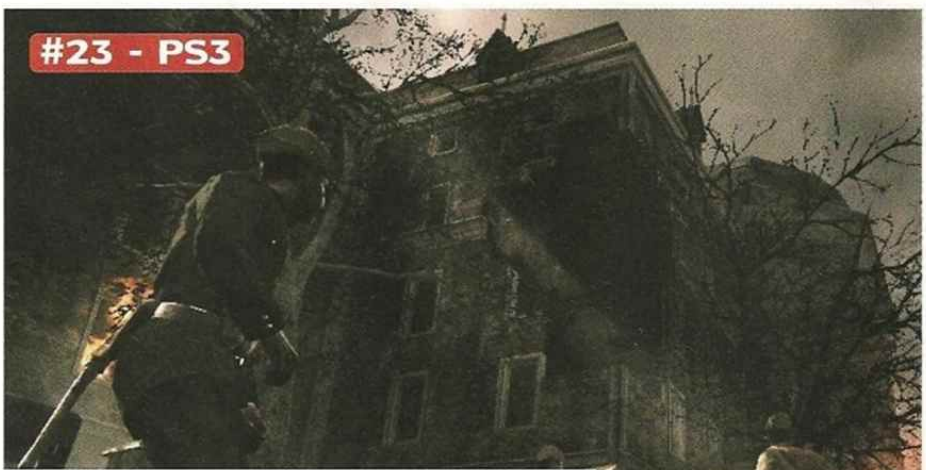
Finalmente um game de luta-livre que qualquer jogador, fã ou não, pode jogar e se divertir muito. Praticamente um arcade de wrestling, TNA Impact oferece comandos muito simplificados e intuitivos. É fácil demais subir nos corners, aplicar diferentes agarrões, usar objetos e aloprar geral. Setembro de 2008

#22 - PS3/PS2

TOMB RAIDER UNDERWORLD

A série *Tomb Raider* vinha reconquistando fãs com *Legend* e *Anniversary*. *Underworld* vai provar de vez que Lara voltou à velha forma. Com cenários enormes e muito mais foco na exploração arqueológica, com liberdade de escolher seus próprios caminhos, o jogo passa aquela sensação de aventura que os fãs adoram. A heroína nunca esteve tão bonita, realista e, pela primeira vez, tem movimentação realista, obtida por captura de movimentos humanos. A versão para teste mostrou Lara detonando tubarões com arpões, usando sua corda para interagir com objetos e manipulando o cenário para eliminar um polvo gigante. **Novembro de 2008**

#23 - PS3



CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Após visitar conflitos contemporâneos na versão *Modern Warfare*, *Call of Duty* volta ao palco que o consagrou: a Segunda Guerra Mundial. Serão duas campanhas: uma na União Soviética e outra nas ilhas do Pacífico, na qual o desafio é encarar as forças imperiais do Japão. Durante a E3, descobrimos que o jogo vai oferecer campanhas cooperativas para duas pessoas offline e quatro pessoas online, cenários impressionantes no meio da mata, batalhas mais intensas e uma surpresa: um personagem importante dublado por Kiefer Sunderland (ator que interpreta Jack Bauer no seriado *24 Horas*). **Novembro de 2008**

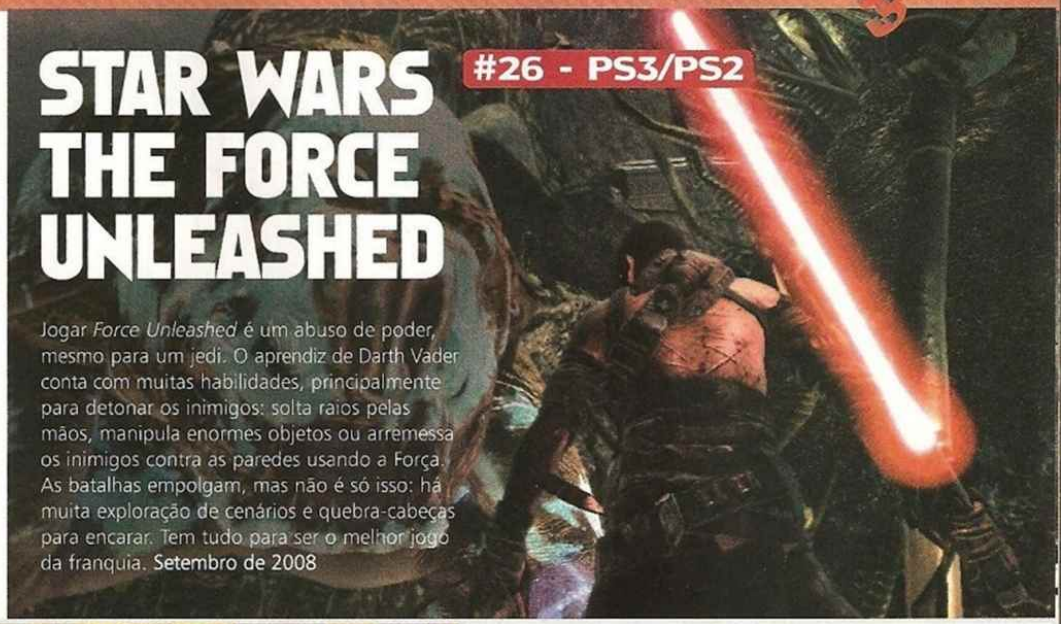
#24 - PS3

BAYONETTA

Imagine uma mistura de *Devil May Cry*, São Paulo Fashion Week e animês. Isso é *Bayonetta*. A heroína simplesmente anda desfilando, fuzila seus inimigos com pistolas acopladas aos saltos dos seus sapatos e ainda conta com cabelos mágicos que crescem e transformam-se em monstros mais aterrorizantes do que os pobres oponentes. A ação rola frenética sob som de cantoras de j-pop (musica pop japonesa). Para completar, a gata é capaz de materializar aparelhos de tortura para finalizar suas vítimas. Stylish Action de primeira. **Sem Previsão**

LEFT 4 DEAD

Na opinião da **D&T**, este foi um dos cinco melhores jogos da E3. Neste FPS cooperativo online, quatro pessoas devem unir forças para encarar hordas de zumbis. É muito tiroteio, inimigos realmente aos montes e desafio sem pontuação, para incentivar a cooperação em prol apenas da sobrevivência. Inclui armas "divertidas", como dinamite. **Novembro**



STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Jogar *Force Unleashed* é um abuso de poder, mesmo para um jedi. O aprendiz de Darth Vader conta com muitas habilidades, principalmente para detonar os inimigos: solta raios pelas mãos, manipula enormes objetos ou arremessa os inimigos contra as paredes usando a Força. As batalhas empolgam, mas não é só isso: há muita exploração de cenários e quebra-cabeças para encarar. Tem tudo para ser o melhor jogo da franquia. **Setembro de 2008**

LEGO BATMAN

Sem surpresas aqui. A nova aventura *LEGO* oferece uma porrada de itens colecionáveis, cenários muito bem construídos, personagens famosos transformados em bonequinhos engraçados e sensação de aventura infinita. Tão bom quanto os outros. **Setembro de 2008**

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

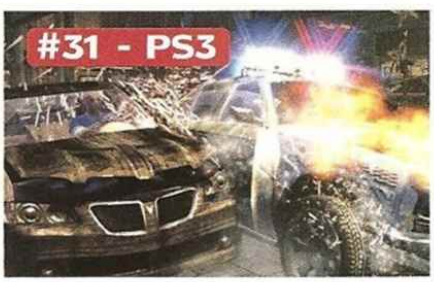
A série *Ultimate Ninja* é um sucesso no Play 2 e oferece as mesmas atrações no PS3: combates frenéticos em arenas abertas, magias especiais iguais às vistas no anime, modo história para conhecer mais o mundo de *Naruto* e um elenco enxuto com apenas 25 lutadores. A grande novidade são as batalhas entre os monstros gigantescos da série original. **Outubro de 2008**

THIS IS VEGAS

Como dizem por ai, este é um jogo no estilo "*GTA*". Liberdade total para passear por uma reprodução bacana de Las Vegas e diversos tipos de missões para passar o tempo. Suas atividades se resumem a: Party (animar boates falidas, participar de danças em minigames com comandos pré-definidos e bancar o barman); Fight (socar pessoas e mascotes de cassinos), Gamble (ganhar uma grana em jogos nos cassinos com a ajuda de um óculos especial para trapaças); Drive (missões com carros). Não é uma maravilha, mas diverte. **Segundo Semestre**

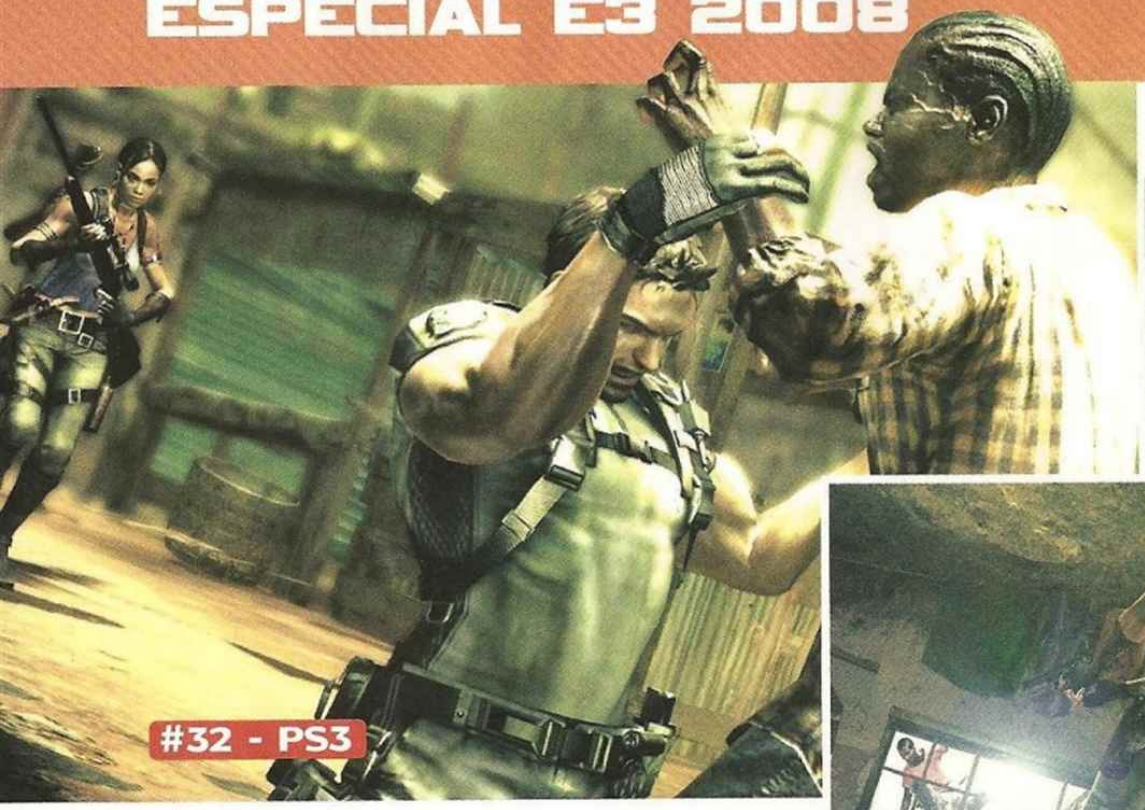
PRINCE OF PERSIA

A série realmente renasceu, mas não perdeu sua essência, pode ficar tranqüilo. O novo *Prince* é de cair o queixo no que diz respeito ao visual, com personagens que parecem verdadeiras pinturas ambulantes. Os desafios e enigmas são muito focados em interações com os cenários e em acrobacias, do jeito que os fãs gostam. As batalhas ganharam mais charme, graças aos ataques combinados entre os dois protagonistas, novidade que ajuda bastante contra os difíceis inimigos. **Segundo Semestre**



WHEELMAN

O astro de cinema e videogames, Vin Diesel, desta vez não vai fazer bonito. *Wheelman* é uma espécie de Driver, com foco em perseguições sobre quatro rodas. Além de oferecer carros duros com péssimo sistema de danos (a foto acima engana), o jogo conta com recursos esquisitos, como pular de um carro em movimento para outro, como se fosse um herói mutante, ou apertar um botão para bater em um carro vizinho do mesmo jeito que um jogador de futebol americano dá ombradas nos adversários. **Novembro de 2008**



#32 - PS3

Ação em dupla é uma ferramenta vital para solucionar os enigmas

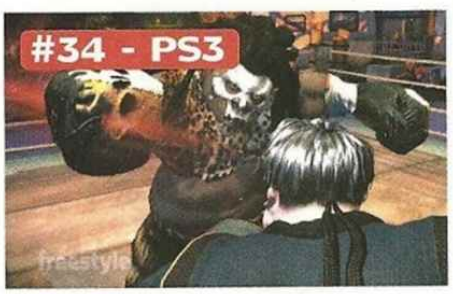
RESIDENT EVIL 5

A versão para testes de *Resident Evil 5* tinha como missão mostrar como funciona o novo sistema cooperativo entre Chris Redfield e Sheva, a gata estreante. Em uma certa situação, Chris faz "pézinho" para dar impulso para Sheva conseguir pular no telhado do edifício vizinho; então o jogador deve apertar um botão para controlar a garota e abrir a porta para Chris entrar. Quando rola a troca, o outro personagem passa a ser controlado pela Inteligência Artificial. Há diversos tipos de cooperação entre a dupla. Quanto ao controle, quase nada mudou em relação a *Resident Evil 4*, o que significa que os fãs vão adorar e quem detestou vai continuar com raiva. É uma pena que ainda não seja possível empunhar a arma e andar ao mesmo tempo. **Março de 2009**

#33 - PS3

ENDWAR

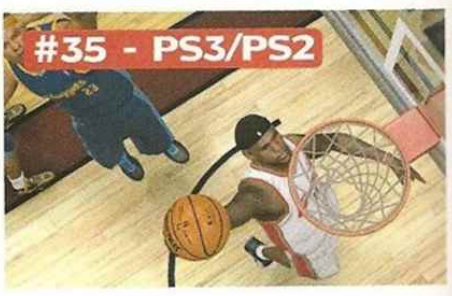
Em *Tom Clancy's EndWar*, a América, Europa e Rússia enfrentam-se na Terceira Guerra Mundial, palco deste jogo de estratégia em tempo real. A maior novidade apresentada é o uso do headset para selecionar e mover as tropas com comandos de voz – basta apertar um botão e falar. No modo online, as campanhas são organizadas por limites de tempo e vence a guerra quem conquistar mais terreno. A parte ruim do jogo é a câmera presa às tropas o tempo todo, o que não permite navegar pelo mapa para conseguir uma visão mais ampla do cambo de batalha. **Novembro de 2008**



#34 - PS3

FACEBREAKER

A EA tem ótimos simuladores esportivos, mas também aposta em títulos caricatos com mais foco na diversão. *Facebreaker* será uma espécie de *Fight Night* com personagens engraçados, golpes especiais e sistema de controles fáceis de dominar. Em nome da simplicidade, não será preciso usar os analógicos para ativar os golpes, apenas botões. A ferramenta responsável pela deformidade visual de *Fight Night* vai servir para deixar os lutadores realmente arrebentados, com as fuças absurdamente inchadas em tempo real. **Setembro de 2008**



#35 - PS3/PS2

NBA 09 THE INSIDE

A maior novidade da nova temporada da NBA virtual é a estréia do sistema de DNA Dinâmico. Trata-se de uma espécie de banco de dados que agrega informações de cada jogo da liga norte-americana de basquete, desde esquema tácticos até dados individuais sobre cada jogador, que será usado para atualizar o jogo todas as semanas. Assim, por exemplo, se o astro Kobe Bryant tiver uma partida medíocre (impossível), na mesma semana o DNA Dinâmico ajustará suas características e status para que não seja tão eficiente quanto antes. **Outubro de 2008**

STAR OCEAN FIRST DEPARTURE

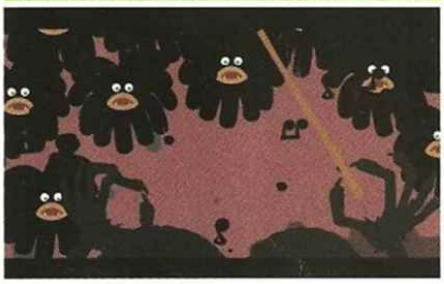
Remake do primeiro título da série, lançado nos bons tempos do Super Nintendo. Indispensável, *First Departure* tem cidades reconstruídas, mapa geral 3D, enredo extendido de forma generosa e lindas animações. **Outubro de 2008**

RESISTANCE RETRIBUTION

Retribution conta com um visual que até lembra a série de Play 3 e o sistema de controle é, de longe, o melhor já criado no aparelho para um jogo de tiro. Não é preciso mirar, o jogo faz isso por você. Sempre que um inimigo aparece no centro da tela, exatamente em uma área delimitada por bordas nos cantos (parece um visor de câmera fotográfica), a mira trava em quem estiver mais próximo. Caso haja mais de um oponente, um toque no R muda o alvo. A mesma simplicidade se aplica ao sistema de cobertura pelo cenário. Sempre que estiver perto de um objeto, o protagonista se esconde. Nenhum botão precisa ser apertado. **2009**

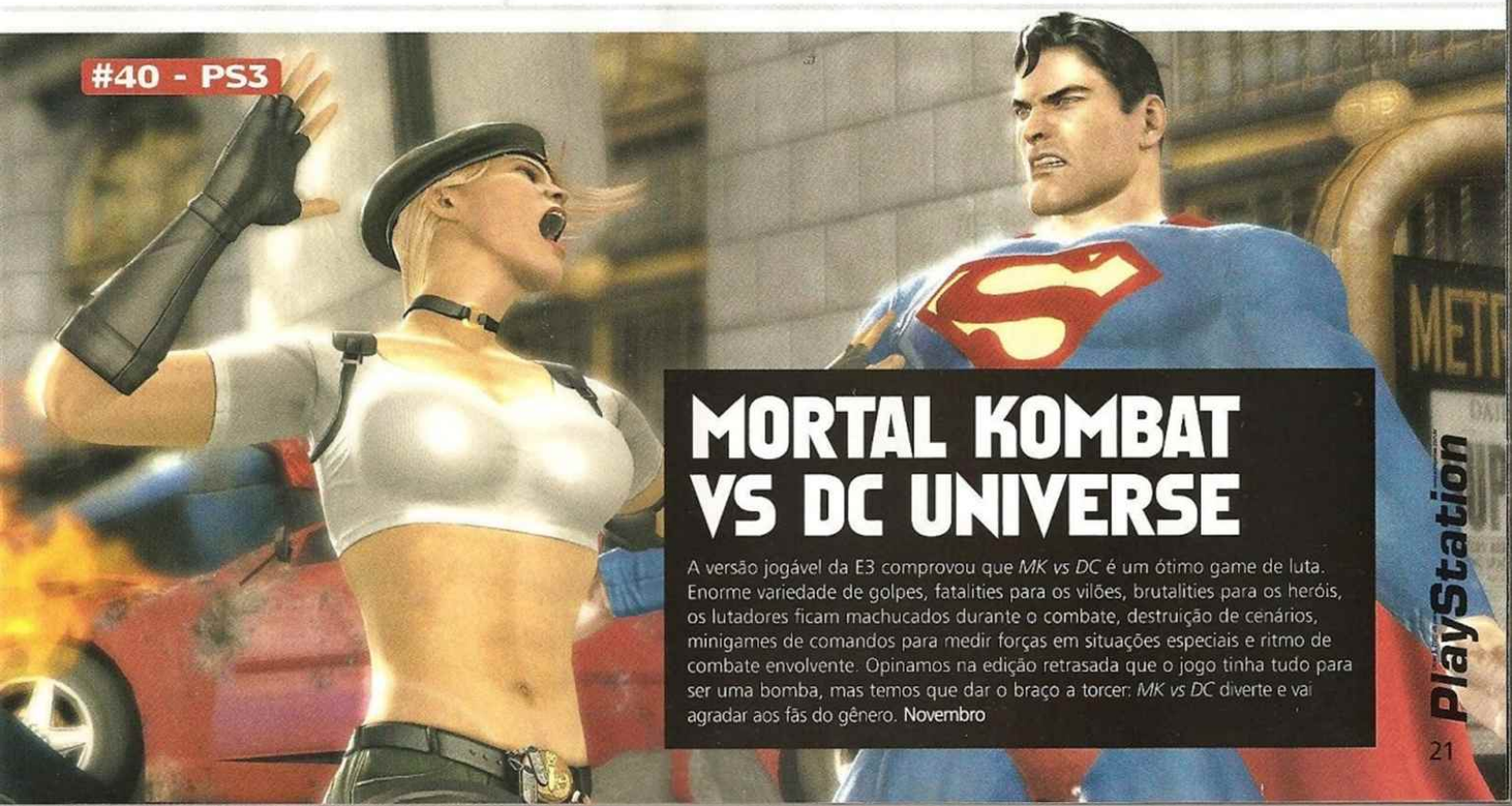
STAR OCEAN SECOND EVOLUTION

Outro remake de um grande clássico. O segundo título da série *Star Ocean* ganhou personagens com novo design, nova dublagem e combates com ação muito mais expressiva, graças aos efeitos brilhantes que fazem parte do pacote. Item de coleção. **Janeiro de 2009**



LOCOROCO 2

Um dos games mais carismáticos do PSP ficou mais divertido. Assim como antes, a idéia é usar os botões Le R para mover a tela e fazer a bola rechonchuda rolar. Há novas habilidades, como mergulhar e morder objetos para puxá-los. Os inimigos ganharam a habilidade de cantar para dominar as criaturas, o que deixou o jogo mais festivo e engraçado. **Sem Previsão**



MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

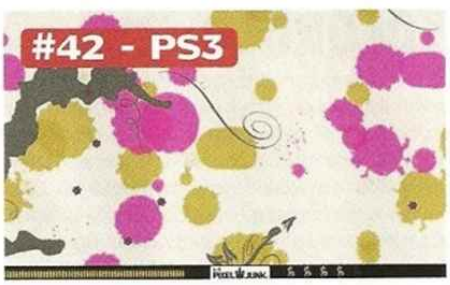
A versão jogável da E3 comprovou que *MK vs DC* é um ótimo game de luta. Enorme variedade de golpes, fatalities para os vilões, brutalities para os heróis, os lutadores ficam machucados durante o combate, destruição de cenários, minigames de comandos para medir forças em situações especiais e ritmo de combate envolvente. Opinamos na edição retrasada que o jogo tinha tudo para ser uma bomba, mas temos que dar o braço a torcer: *MK vs DC* diverte e vai agradar aos fãs do gênero. **Novembro**

#41 - PS3

LITTLE BIG PLANET

A demo jogável exibida na E3 mostrou as ferramentas de edição de personagens, absurdamente simples e intuitivas. Havia duas fases para testes: o primeiro estágio era um minigame em um elevador, em que o objetivo era cair em buracos para não ser esmagado; o segundo era uma típica fase de aventura 2D com estilo plataforma, na qual quatro pessoas tinham que disputar uma corrida para conseguir itens, mesmo assim contando com alguns elementos cooperativos para encarar os enigmas e chefes. A física de movimentação é impressionante e os personagens ganharam mais carisma, com comandos para expressar seus sentimentos e fazer sinais com as mãos. **Setembro de 2008**

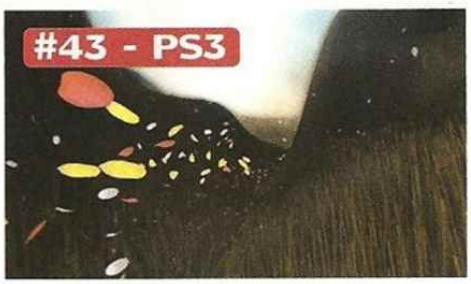
#42 - PS3



PIXEL JUNK EDEN

Os jogadores casuais (e hardcores) vão adorar esta promessa para a PS Network. Seu desafio aqui é balançar um pequeno alien pelo cenário e coletar itens. Faça tudo certinho e o cenário vai crescer, revelando novos desafios. Tudo é muito intuitivo. **Segundo Semestre de 2008**

#43 - PS3



FLOWER

O objetivo desta experiência é fazê-lo relaxar e esquecer a correria da vida urbana. Seu desafio é controlar uma pequena pétala com o sensor de movimento do Sixaxis, movê-la com lufadas de vento e levá-la ao encontro de outras flores. O contato com outras flores libera mais pétalas e revive a natureza. Acredite, é muito relaxante e usa o sensor de movimentos com maestria. **2008**

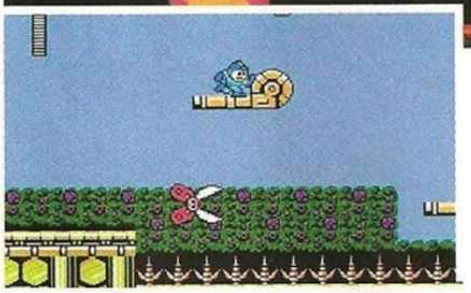
#44 - PS3

PAIN AMUSEMENT PARK

Pain é um dos grandes sucessos da PSNetwork e sua premissa é simples: arremessar um coitado e causar acidentes nos cenários. Amusement Park é o pacote de expansão com um cenário de parque de diversões e um novo sistema multiplayer para cinco pessoas. **Final de 2008**

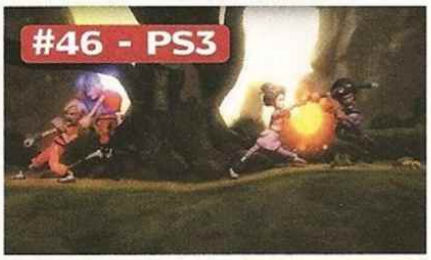
Reviver a primeira fase da série Mega Man foi a idéia mais corajosa da Capcom

#45 - PS3



MEGA MAN 9

Prepare-se para uma viagem pelo tempo. O novo game da série *Mega Man* trouxe de volta o estilo gráfico clássico da geração NES e, principalmente, o nível de dificuldade cabeçudo daquela época. O vilão clássico, Dr Willy, também voltou. **Segundo Semestre**



RAG DOLL KUNG FU FISTS OF PLASTIC

Famoso nos PCs, *Rag Doll Kung Fu* é um jogo de luta caricato e engraçado. Os lutadores se movimentam com o corpo molenga, como se fossem marionetes. A pancadaria em pequenos cenários é só parte do desafio, pois o que conta pontos mesmo é cumprir tarefas extras, como capturar mais peixes do que os adversários e jogá-los dentro de uma bacia. Armas e itens pipocam no cenário. **Sem Previsão**

FAT PRINCESS

Divertidíssimo e viciante multiplayer online para a PlayStation Network. Bonitinho e sanguinário, *Fat Princess* coloca dois grupos com 16 jogadores cada em combates para capturar a princesa do outro grupo. Ao mesmo tempo em que é preciso fortificar sua fortaleza e evoluir suas unidades para agüentar os ataques, cada time deve encontrar pedaços de bolo para alimentar e engordar sua princesa (que fica mais pesada e difícil de carregar). **Outubro de 2008**

CHIMPANZÉ?
A AFNET SURTA E COLOCA TODA SUA LINHA DE VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS A PREÇO DE BANANA!

PLAY 3 (AMERICANO) por apenas R$ 1.239,00
Jogos para PLAY 3 a partir de R$ 89,00

XBOX 360 Consulte!!!

PS2 por apenas R$ 389,00

PSP por apenas R$ 549,00

*Promoção valida em quanto durarem os estoques.

AFNET, a maior loja de SANTO ANDRÉ
Entrega via motoboy e Brasil inteiro via SEDEX
www.afnet.com.br | Tel: (11) 4994-7612 | fax: 4437-1791
Rua Campos Sales nº 69 – Galeria Atlântidas – Lj 12 – Centro – SANTO ANDRÉ – SP

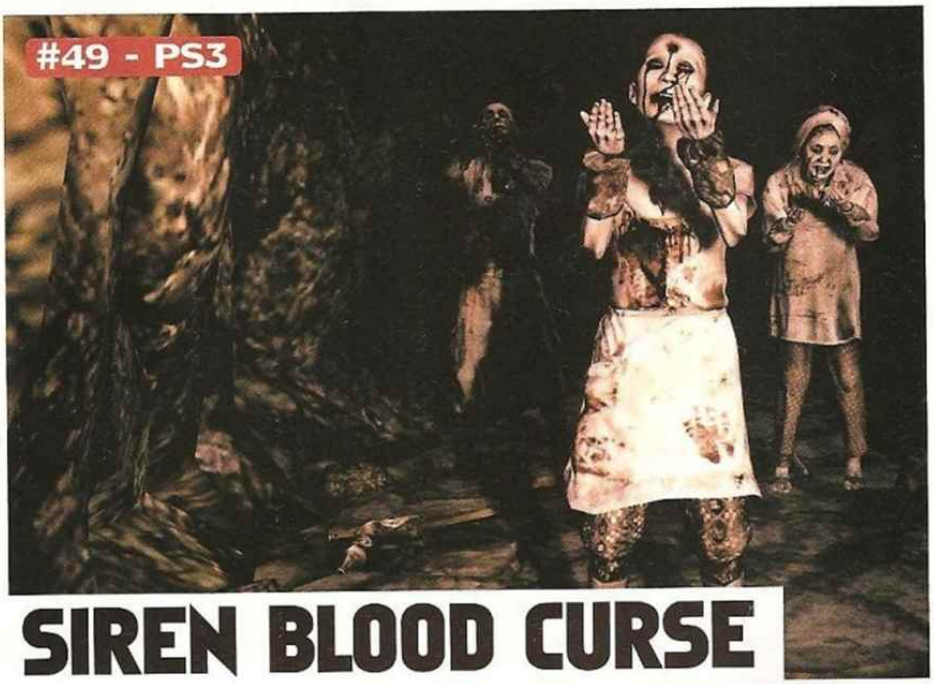
AFNET Games & Informática

#48 - PS3

RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST FOR BOOTY

Continuação de *Tools of Destruction*, *Quest for Booty* será vendido online pela PlayStation Store por apenas US$14,99 e, por ser um título econômico, terá cerca de quatro horas de duração. A aventura impressiona pelo visual limpo e caprichado, com direito a inovações no campo das habilidades do herói, que poderá capturar inimigos para usos práticos (como carregar certo bicho que emite luz para iluminar a escuridão) e terá como padrão um equipamento que emite eletricidade para mover objetos pesados e ativar mecanismos. **Segundo Semestre de 2008**

#49 - PS3



SIREN BLOOD CURSE

Prepare-se para doze episódios com o mais puro e assustador terror japonês. Você terá que se esconder a maior parte do tempo e ainda será desafiado a solucionar uma porrada de quebra-cabeças inteligentes. Os inimigos são espertos e será preciso sempre pensar em estratégias que garantam travessias seguras pelos cenários. Quando você ler esta reportagem, os doze episódios de *Siren* já estarão disponíveis na PlayStation Store. Compra Indispensável.

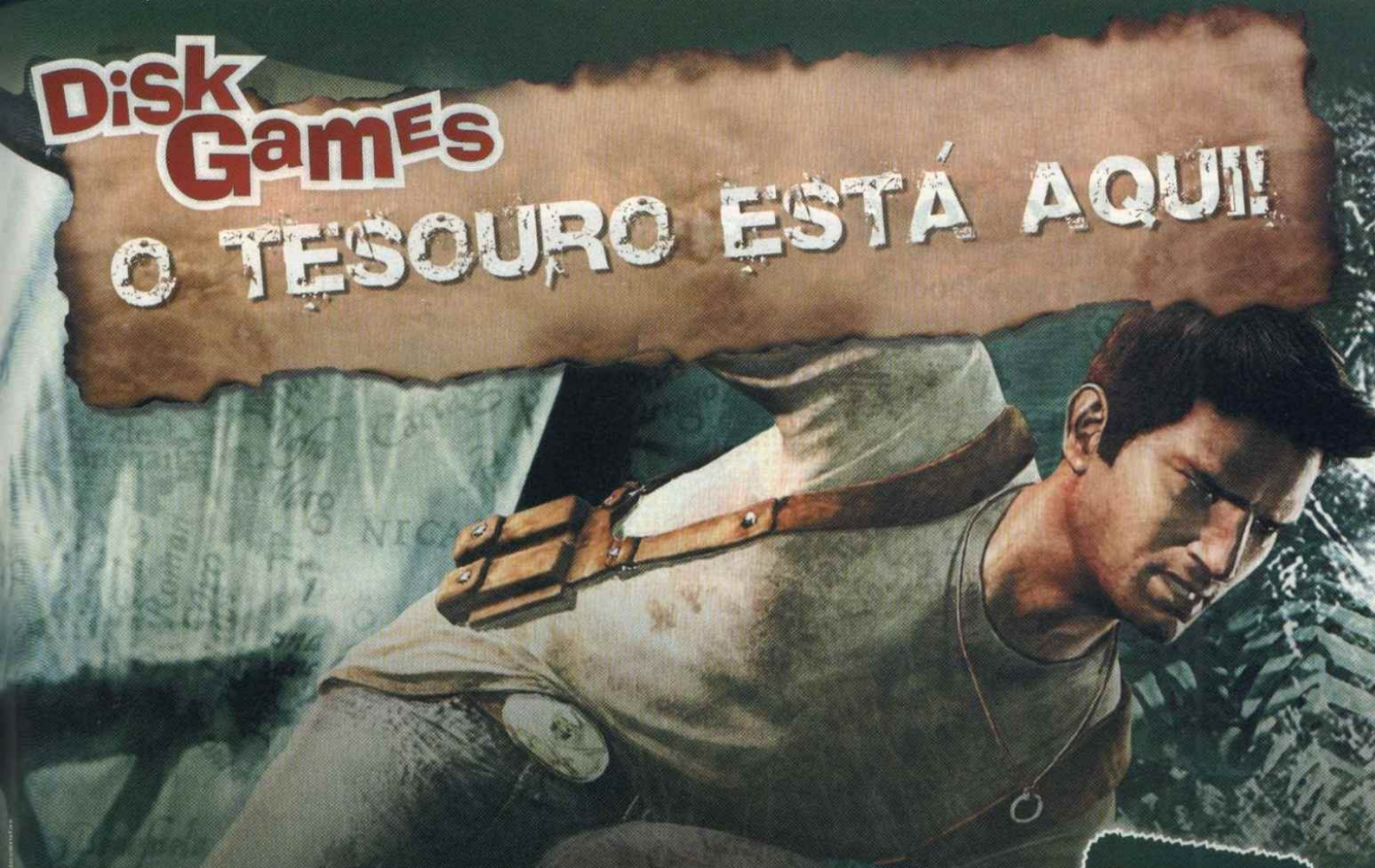
#50 - PS3

SOCOM U.S.N.S. CONFRONTATION

É uma das maiores promessas para combate multiplayer e impressionou na feira com mais velocidade para a ação, dinamismo e duas novidades: o uso do sensor de movimento do Sixaxis para mover o personagem quando buscar proteção (basta mover o controle para o soldado esticar o corpo e olhar em uma quina de parede sem se expor) e um novo headset especial, dotado de dois filtros de ruídos para deixar a comunicação mais limpa entre as pessoas e, o melhor, enviar a conversa para dentro do jogo. Isso significa que tudo que o seu grupo falar poderá ser ouvido pelos inimigos no campo de combate. **Outubro de 2008**

Disk Games

O TESOURO ESTÁ AQUI!



A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.

www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541

COMPRA FÁCIL.
20x
PAGUE EM ATÉ

www.diskgames.com.br

É Pura Diversão!

Disk Games

Desde 1992

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP

19 3741.4100

www.diskgames.com.br

VISA

100% SEGURO site

SEDEX A COBRAR

Televendas 19 3741.4100

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

www.leadership.com.br

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower

6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.

6441 - Cooler
Silver Knight

6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

6442 - Cooler
Iceborg

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

Por Carlos Sá

EXCELÊNCIAS

IMPROVISO
Para quê usar portas quando dá para explodir paredes?

MÁ COMPANHIA
Seu time de apoio sempre o deixa na mão nos tiroteios. Vire homem e aprenda a se virar ou vai penar

DR. FANTÁSTICO
Acompanhar a trajetória de um missil por meio de uma câmera acoplada é o que há... de sádico

AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

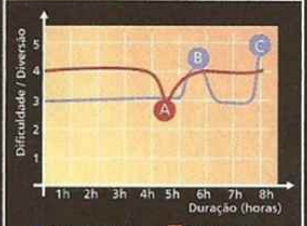
NOTA FINAL 8,5
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

TIRO (FPS)

Inteligência Artificial: ★★★★★
Sistema de danos: ★★★★★
Arsenal: ★★★★★
Multiplayer: ★★★★★
Desing de Cenários: ★★★★★

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



(A) A diversão é bastante constante e não vai deixá-lo bocejar de tédio, porém é comprometida no momento em que o obrigam a controlar um helicóptero: a jogabilidade é horrível para esta tarefa.

(B) Os seus amigos podem não ser os mais preocupados com você no mundo, mas você vai sentir o nível de dificuldade decolar na quinta missão, onde você terá que se virar sozinho.

(C) O chefão é pauleira e o ponto mais difícil do game. Leve muitas armas pesadas ou vai sofrer um bocado.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

→Produtora: EA DICE →Distribuidora: EA Games →Console: PS3 →Gênero: Tiro →Online: 2 a 24

Destrua tudo que der na sua telha em um dos mais empolgantes e divertidos jogo de tiro já vistos no PlayStation 3

AQUI TEM

- Mapas com roteiro
- Lista das armas especiais
- Rank de patentes
- Todos os troféus
- Patchs de ouro, prata e bronze
- Todos os Wildcards

Demorou, mas finalmente saiu uma versão de *Battlefield* com foco voltado para a nova geração. Para quem já está pensando: "Caramba, mas um jogo de tiro", fica aqui um aviso: *Bad Company* é muito diferente dos jogos que estão aparecendo ultimamente.

Esqueça diálogos complicados, com muitos termos técnicos, onde você perde bastante tempo passando instruções para os seus companheiros. Aqui as conversas são completamente sem noção nenhuma, muitas piadinhas de duplo sentido e troca de farpas entre os quatro membros da sua equipe. Também não adianta pensar em passar comandos para os soldados que estão ao seu lado - em *Bad Company* é cada um por si.

Outro aspecto diferente dos outros jogos atuais é que usar muros, paredes e outros obstáculos como proteção não é uma opção tão segura. Isso porque neste novo *Battlefield* praticamente tudo é passível de ser destruído, ou seja, o muro atrás do qual você se escondeu pode ser destruido em pouco segundos por tiros dos seus adversários. Nem mesmo se esconder dentro de uma construção é uma opção totalmente segura, já que os soldados inimigos são capazes de derrubar qualquer tipo de parede no jogo.

O lado divertido de tudo isso é que o que serve para um lado, funciona perfeitamente para o outro. Ou seja, se você encontrar algum inimigo escondido abaixado atrás de uma janela, você não precisa mais esperar que ele levante, basta atirar na parede onde ele está e abrir um buraco na mesma.

Para conseguir tal façanha, armas não faltam. Existem dezenas de tipos, sem contar os veículos - como tanques e helicópteros - que estão disponíveis, tudo para que você cause o mais completo caos nos cenários.

Desta vez, ao contrário das versões anteriores, o jogo não é voltado apenas para o público que gosta de jogar online - longe disso. O modo campanha é muito divertido e promete conquistar quem nunca deu uma chance à franquia.

Mesmo sendo uma modalidade que proporciona muita diversão, a produtora poderia ter trabalhado um pouquinho mais na campanha. Isso porque simplesmente não existe um modo cooperativo que, em um jogo onde existem quatro soldados na mesma equipe, seria praticamente obrigatório hoje em dia. Sem falar que supriria a deficiência da Inteligência Artificial dos seus companheiros, que teimam em não ajudar nas batalhas.

O modo online não tem grandes novidades, mantendo-se fiel aos jogos anteriores da série. O que já é o suficiente para deixar a grande maioria dos fãs contentes por um bom tempo.

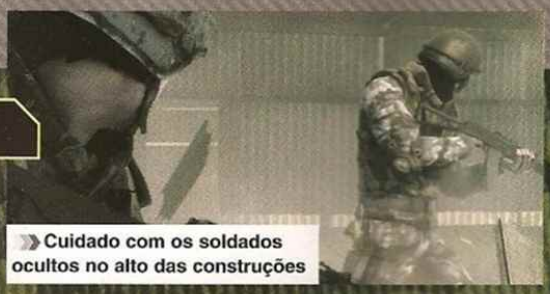
O SOM DA GUERRA

Nunca um game de guerra conseguiu transmitir com tanta precisão os efeitos sonoros do confronto. Em *Bad Company* a produtora utilizou um sistema chamado HDRA (high dynamic range audio), que funciona de forma semelhante aos efeitos de iluminação da atual geração de games.

Atuando de maneira dinâmica, o sistema consegue fazer com que o som ambinte seja abafado pelos ruídos mais próximos do seu personagem. Ou seja, o farfalhar das árvores ou o som de um passarinho cantando simplesmente ficam em segundo plano quando um tiro ou uma enorme explosão acontecem do lado do protagonista do jogo. Isso pode parecer óbvio, mas a sensação nunca foi tão real quanto é em Bad Company. Principalmente se você possui um bom sistema de Home Theater. Caso contrário, arrume pelo menos um bom fone de ouvido para não perder este espetáculo criado pela produtora.

ROTEIRO

Como o jogo é bem linear, não faria sentido fazer um passo-a-passo. Criamos então um conjunto de mapas com as indicações dos pontos críticos da campanha, evitando que você tenha surpresas e passe dificuldade. Alem dos pontos críticos, indicamos também a localização das armas e artefatos que você utilizará para terminar o modo campanha sem dores de cabeça.



Cuidado com os soldados ocultos no alto das construções

WELCOME TO BAD COMPANY

Bem-vindo, soldado! Prepare sua arma, deixe a piedade de lado e vamos pilhar!

6 Mais um tanque para ser eliminado. Use o RPG para mandá-lo para o espaço.

4 Após eliminar todos os inimigos, surge um tanque pesado.

7 O ideal é usar a metralhadora fixa perto de onde você destruiu os redares. Avance até o final da missão.

5 Siga o caminho indicado e mate todos os soldados com metralhadoras.

1 O primeiro confronto com os inimigos. Fique atento ao seu radar para não ser surpreendido.

3 Chegue até este ponto usando um jipe pesado. Um tanque irá aparecer no local.

2 Até este ponto você terá que eliminar todos os inimigos e usar os morteiros para ajudar os aliados.

ACTA NON VERBA

Boa dose de desafios aquáticos. Leve meias extras

5 Escolte o tanque. Ele não pode ser destruído. Fique perto dele e mande bala em todos.

6 Simplesmente elimine os inimigos e chege nos caminhões.

3 Neste grupo de prédios há muitos inimigos e os objetivos são lançadores de misseis. A melhor estratégia é usar o MRTR-5 para destruir os prédios, eliminando inimigos e objetivos.

1 Depois de limpar o caminho, use o barco e siga pelo rio, mas fique atento aos barcos inimigos.

4 Você deve escoltar os tanques e evitar que todos sejam destruídos. Essa parte é bem chatinha.

2 Nestes pontos você terá que acabar com os tanques de combustível. Cuidado com os inimigos no prédio.

CROSSING OVER

Não seja discreto, soldado. Tanques de guerra foram feitos para destruir tudo e todos . Vamos à festa!

Avance com o tanque até o objetivo. Durante o caminho você encontrará vários tanques e jipes pesados. Procure ter com você o MRTR-5, pois caso seu tanque seja destruído ele será de grande ajuda.

Após destruir a antena neste ponto, um helicóptero vai aparecer. Use o RPG que está no local para derrubá-lo.

Esta área está infestada de inimigos. O uso do MRTR-5 é importantíssimo. Ao final, existe um tanque. Use-o para sair do local.

Mais uma área infestada de inimigos e alguns snipers. Procure ter o MRTR-5 e um rifle de precisão, dessa forma fica mais fácil avançar.

Após abrir caminho, surge um tanque. Use o RPG ou o MRTR-5 para destroçá-lo.

PAR FOR THE COURSE

Os inimigos têm armamento pesado. Mas nada tema, soldado. A justiça está ao seu lado... e os nosso bombardeiros também

Aqui a coisa vai complicar. Dois tanques irão te atacar ao mesmo tempo.

Não tente atravessar de vez a ponte. Ela será destruída e você deverá passar a pé usando as laterais. Vá pelo lado esquerdo.

Grande parte do caminho não oferecerá dificuldades. Neste ponto você irá usar pela primeira vez o LZ-537. Mantenha-o com você, ele será muito útil mais para frente.

Siga até este ponto usando um tanque. A partir daqui vários tanques e jipes pesados vão aparecer. Abuse do LZ-537.

Esta área estará infestada de inimigos, tanto fora como dentro do palácio. Avance com cuidado.

AIR FORCE ONE

Macacos me mordam, soldado! Está fase esconde mais ouro do que a carteira do velho Billy.Não se acanhe, encha os bolsos!

Ao chegar neste ponto com o helicóptero, fique atento para tanques escondidos no meio das árvores – você vai ver um losângulo vermelho.

Esta é a parte mais complicada da missão. Tome cuidado com os três tanques na região. Em um determinado momento, dois barcos grandes irão aparecer. Não tente eliminá-los com os mísseis. Use a metralhadora do helicóptero.

O helicóptero está com pouco combustível e você deve pousá-lo neste ponto. Não se preocupe com os inimigos no caminho. Após pousar, você terá que pegar um caminhão com tonéis. Procure eliminar os inimigos na área primeiro, pois os caminhões explodem com facilidade.

DOG TAGS

As Dog Tags são plaquinhas com a identificação do militar. Para consegui-las basta eliminar alguém com a faca. Os pontos que você ganha variam com a patente de quem você matou.

CRASH AND GRAB

Diabos! Você terá que encarar essa sozinho, soldado. Leve munição extra, mas antes faça o seu testamento

Você estará sozinho nesse momento, apenas com uma pistola. Procure eliminar um inimigo e pegar sua arma. Avance com cuidado, pois o local tem muitos inimigos.

Ao chegar neste ponto tome cuidado com os inimigos atirando pela janela. O local não tem muito espaço.

Após resgatar seus amigos, um helicóptero irá atacá-lo. Você terá que usar o LZ-537. Caso você não esteja com ele, siga fugindo ate o ponto 3.

Além de vários inimigos, você tem que atravessar para o outro lado. Tenha com você o MRTR-5 ou o LZ-537, pois ao chegar do outro lado um jipe pesado vai aparecer.

Mais um ponto infestado de inimigos. Fique atento a um sniper bem onde tem um globo. O ideal neste local é ter um rifle de assalto ou uma escopeta, pois em vários momentos você terá um inimigo colado a você.

GHOST TOWN

Você sobreviveu, maldito sortudo! Cumpra esta missão e torre seu ouro em garotas

Nesta parte é importante ter um rifle de precisão para eliminar os inimigos de longe, mas fique atento com o helicóptero do chefão. Não tente eliminá-lo até chegar ao objetivo. No final, use o lançador de missil para derrubar o helicóptero.

Vários tanques irão aparecer. É muito importante que você tenha o LZ-537.

Vários tanques no seu caminho. O ideal é seguir com um tanque e ter a pistola de reparo. Procure se manter na estrada e sempre que o tanque for danificado, saia e arrume-o.

Neste ponto você deve destruir as duas pontes do outro lado. Você precisa ser rápido. Siga pela direita até achar a primeira ponte. Cuidado com os tanques.

ARMAS ESPECIAIS

Durante a campanha você terá uma grande variedade de armas e acessórios que estão espalhados pelos mapas. Porém, só é possível carregar um tipo de arma e acessório por vez. Cada item possui suas vantagens e desvantagens, e isto pode facilitar ou atrapalhar a sua jornada. Como o jogo coloca você em diferentes situações, é importantíssimo saber manter a arma e o equipamento correto para não passar dificuldades. Evite ao máximo o combate corpo-a-corpo, pois as armas mais eficientes nessa distância são difíceis de achar, e como um inimigo nunca está sozinho, vai faltar bala para matar todos. O ideal é usar os rifles de assalto ou de precisão, que permitem que você mantenha uma distância segura. Outra dica é usar os rifles de precisão, o VSS para ser mais especifico. Apesar dele não ser tão letal quanto os outros, ele não perde a mira a cada tiro e possui um número maior de balas. Procure atirar na cabeça, mas não perca muito tempo com a mira, pois os inimigos não ficam parados esperando o tiro, eles são bastante espertos.

RIFLES DE ASSALTO

Nome	Ficha Técnica	Vantagens	Desvantagens
AEK971	Precisão: 70 Dano: 50 Munição: 60 balas Freqüência: Comum	Ótima para o uso a curta e média distância.	Não é muito precisa para longas distâncias.
AN94	Precisão: 80 Dano: 35 Munição: 80 balas Freqüência: Pouco comum	Boa para médias distâncias.	Seu poder de fogo é baixo.
AUG	Precisão: 70 Dano: 50 Munição: 60 Freqüência: Rara	Ótima para o uso a curta e média distância.	Não é muito precisa para longas distâncias.
M16	Precisão: 85 Dano: 60 Munição: 50 balas Freqüência: Pouco comum	Ótima para o uso a curta e média distância.	Não é muito precisa para longas distâncias.
XM8	Precisão: 70 Dano: 40 Munição: 75 balas Freqüência: Pouco comum	Boa para médias distâncias.	Seu poder de fogo é baixo.

RIFLES DE ASSALTO COMPACTOS

Nome	Ficha Técnica	Vantagens	Desvantagens
9A91	Precisão: 50 Dano: 50 Munição: 90 balas Freqüência: Rara	Ótima para curta e média distância. Munição bem numerosa.	Não é eficiente para ataques de longa distância. Não é muito precisa.
AKS74U	Precisão: 50 Dano: 50 Munição: 90 balas Freqüência: Comum	Ótima para curta e média distância. Munição bem numerosa.	Não é eficiente para ataques de longa distância. não é muito precisa.
PP2000	Precisão: 40 Dano: 30 Munição: 100 balas Freqüência: Rara	Boa para médias distâncias.	Poder de fogo baixo. Não é para distâncias longas.
SCAR	Precisão: 50 Dano: 50 Munição: 90 balas Freqüência: Pouco comum	Ótima para curta e média distância. Munição bem numerosa.	Não é eficiente para ataques de longa distância. não é muito precisa.
UMP	Precisão: 60 Dano: 65 Munição: 60 balas Freqüência: Rara	Ótima para curta e média distância. Munição bem numerosa.	Não é eficiente para ataques de longa distância. não é muito precisa.
XM8C	Precisão: 60 Dano: 45 Munição: 70 balas Freqüência: Rara	Boa para médias distâncias.	Poder de fogo baixo. Não é para distâncias longas.

Não tente resistir: colecionar as armas especiais é um desafio à altura dos colecionadores de plantão

METRALHADORAS

Nome	Ficha Técnica	Vantagens	Desvantagens
M249	Precisão: 55 Dano: 60 Munição: 60 balas Freqüência: Rara	Poder de fogo alto para curtas distâncias.	Pouca munição para uma precisão baixa.
MG3	Precisão: 50 Dano: 35 Munição: 90 balas Freqüência: Rara	Poder de fogo alto para curtas distâncias.	Dano baixo e precisão baixa.
MG36	Precisão: 70 Dano: 40 Munição: 75 balas Freqüência: Pouco comum	Boa precisão e munição generosa. Ideal para distâncias médias.	Dano baixo.
PKM	Precisão: 55 Dano: 60 Munição: 60 balas Freqüência: Comum	Poder de fogo alto para curtas distâncias.	Pouca munição para uma precisão baixa.
QJU88	Precisão: 55 Dano: 60 Munição: 60 balas Freqüência: Rara	Poder de fogo alto para curtas distâncias.	Pouca munição para uma precisão baixa.
XM8 LMG	Precisão: 50 Dano: 40 Munição: 75 balas Freqüência: Pouco comum	Poder de fogo alto para curtas distâncias.	Pouca munição para uma precisão baixa.

RIFLES DE PRECISÃO

Nome	Ficha Técnica	Vantagens	Desvantagens
GOL	Precisão: 100 Dano: 90 Munição: 5 balas Freqüência: Rara	Ótima pra longas e médias distâncias. Precisão alta. Basta um tiro para eliminar o inimigo.	Tempo para recarregar é alto. Poucas balas por cartucho. Péssima em distâncias curtas. Perde a mira a cada tiro.
M24	Precisão: 100 Dano: 90 Munição: 5 balas Freqüência: Rara	Ótima pra longas e médias distâncias. Precisão alta. Basta um tiro para eliminar o inimigo.	Tempo para recarregar é alto. Poucas balas por cartucho. Péssima em distâncias curtas. Perde a mira a cada tiro.
M95	Precisão: 100 Dano: 100 Munição: 5 balas Freqüência: Pouco comum	Ótima pra longas e médias distâncias. Precisão alta. Basta um tiro para eliminar o inimigo.	Tempo para recarregar é alto. Poucas balas por cartucho. Péssima em distâncias curtas. Perde a mira a cada tiro.
SV98	Precisão: 100 Dano: 90 Munição: 5 balas Freqüência: Comum	Ótima pra longas e médias distâncias. Precisão alta. Basta um tiro para eliminar o inimigo.	Tempo para recarregar é alto. Poucas balas por cartucho. Péssima em distâncias curtas. Perde a mira a cada tiro.
SVU	Precisão: 90 Dano: 60 Munição: 30 balas Freqüência: Rara	Ótima pra longas e médias distâncias. Precisão alta. Mire na cabeça para matar com um tiro. Não perde a mira a cada tiro.	Péssima em curtas distâncias.
VSS	Precisão: 80 Dano: 50 Munição: 40 balas Freqüência: Pouco comum	Ótima pra longas e médias distâncias. Precisão alta. Mire na cabeça para matar com um tiro. Não perde a mira a cada tiro.	Péssima em curtas distâncias.

ARMAS ESPECIAIS (CONT.)

ESCOPETAS

Nome	Ficha Técnica	Vantagens	Desvantagens
870MCS	Precisão: 35 Dano: 80 Munição: 10 balas Freqüência: Pouco comum	Bastante letal a curtas distâncias.	Péssima para longas e médias distâncias. Poucas balas.
NS2000	Precisão: 45 Dano: 80 Munição: 10 balas Freqüência: Pouco Comum	Bastante letal a curtas e médias distâncias.	Péssima para longas distâncias. Poucas balas.
S20K	Precisão: 35 Dano: 50 Munição: 35 balas Freqüência: Comum	Eficiente a curta e média distância.	Não é tão potente como as outras escopetas. Péssima a longa distância.
SPAS12	Precisão: 25 Dano: 80 Munição: 10 balas Freqüência: Rara	Bastante letal a curtas distâncias.	Péssima para longas e médias distâncias. Poucas balas.
SPAS15	Precisão: 25 Dano: 55 Munição: 30 balas Freqüência: Rara	Eficiente a curta e média distância.	Não é tão potente como as outras escopetas. Péssima a longa distância.
T194	Precisão: 35 Dano: 80 Munição: 10 balas Freqüência: Rara	Bastante letal a curtas distâncias.	Péssima para longas e médias distâncias. Poucas balas.

MULTIPLAYER

Falou em *Battlefield*, falou de jogatina online, e isso é o que não falta. *Bad Company* trás apenas um modo de jogo, chamado Gold Rush. Ele é formado por duas equipes onde uma precisa proteger o ouro em seus acampamentos e a outra deve atacar e destruir o ouro. A ação é dividida em sete mapas totalmente diferentes, cada uma com uma característica bem particular. O mapa é dividido em estágios, onde cada um tem seu ouro que precisa de proteção. Quando todo o ouro de um estágio é destruído a ação é transferida para o próximo mapa.

Para equilibrar as coisas, as equipes possuem vantagens e desvantagens. Quem ataca possui o auxílio de veículos mais potentes, mas tem a desvantagem de que a cada morte diminui as chances de voltar ao combate. Isso mesmo, existe um limite para reviver. Já quem defende tem a vantagem de poder usar armas fixas como metralhadoras e não ter limite de mortes.

Seja defendendo ou atacando, uma coisa é importantíssima - combinar com seus aliados a forma de atuação, formando esquadrões em que cada um tem um papel específico, como os snipers, que dão cobertura de longe, e os demolidores, que são mais eficientes contra veículos. Cinco tipos de classes estão no jogo:

- **Recon:** Ideal para dar cobertura aos aliados. As armas são os rifles de precisão, ideais para longas distâncias. Essa classe permite o uso do LZ-537, mas é necessário destravá-lo.
- **Assault:** Idealmente equipados para as linhas de frente. As armas são os rifles de assalto, ótimos em ações rápidas. Podem usar o LIFE-2.
- **Demolition:** Essa classe é eficiente contra veículos, por pode usar lançadores de mísseis, como o RPG. Tem como arma principal as escopetas, mais eficientes na luta corpo a corpo. Também podem usar a mina terrestre ATM-00.
- **Specialist:** Essa classe é mais eficiente ajudando os aliados a limpar os inimigos que vem pela frente e marcando veículos com a tracer gun.
- **Support:** Como o nome já diz, é a classe que dá suporte as outras. Usa as metralhadoras para ajudar o time de assalto e os especialistas a avançar. Esta classe pode reparar os veículos e restaurar a vida dos parceiros. É possível usar o MRTR-5 para destruir as edificações.

Pontos por Morte	
Ação	Pontos
Matar um inimigo	10
Marcar um veículo (usar o trace gun) que é destruído	3
Matar um aliado	-15
Ferir um aliado (mais de 50% de dano)	-10
Danificar um veículo aliado (mais de 50% de dano)	-10

Pontos por Trabalho em Equipe	
Ação	Pontos
De carona em um veículo, matar um inimigo	5
Recuperar 50% da vida de um aliado	10
Reparar mais de 50% de um veículo aliado	10
Ajudar a matar um inimigo, provocando mais de 20% de dano	3
Dirigir enquanto um aliado mata os inimigos	5
Destruir um veículo recentemente ocupado por um inimigo	10

Pontos de Bônus Geral	
Ação	Pontos
Tiro na cabeça	5
Matar um inimigo que está atacando um aliado	5
Matar um inimigo que matou um aliado	5
Danificar 25% do baú	10
Destruir o baú colocando a bomba	30
Matar um inimigo perto do baú (somente quem defende)	3

Pontos por Esquadrão*	
Ação	Pontos
Recuperar a vida de um membro do esquadrão	5
Reparar um veículo com um membro do esquadrão	5
Dar carona a um membro do esquadrão	1
Dirigir enquanto um membro do esquadrão mata um inimigo	3
Ajudar a matar um inimigo com mais de 50% de dano	3

*Os membros do esquadrão aparecem com um quadrado azul mais claro no radar.

RANK DE PATENTES

Patente	Pontos
Private*	100
Private First Class*	330
Specialist	630
Corporal*	1000
Sergeant	1400
Staff Sergeant*	2200
Sergeant First Class	3000
Master Sergeant*	4000
First Sergeant	5000
Sergeant Major*	6200
Command Sergeant Major	7400
Sergeant Major of the Army*	8700
Warrant Officer	10000
Chief Warrant Officer*	11500
Second Lieutenant	13300
First Lieutenant*	15200
Captain*	17400
Major	19700
Lieutenant Colonel*	22000
Colonel*	24200
Brigadier General	26500
Major General*	28800
Lieutenant General*	31200
General*	33600
General of the Army	37000

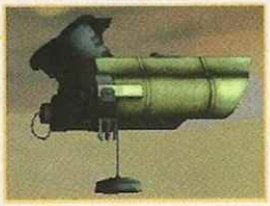
*Dão créditos

EQUIPAMENTOS

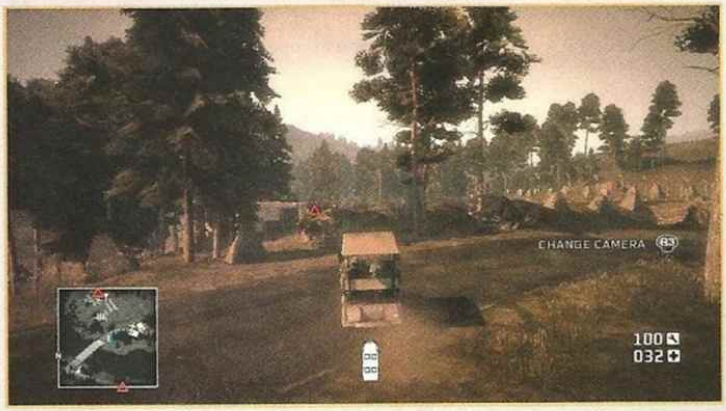
O equipamento também tem sua importância. A maioria é para destruição de veículos e demolição de prédios, o que não impede que você use-o nos inimigos. No decorrer do jogo, você vai perceber que dois equipamentos irão te ajudar, e muito, antes de entrar no território inimigo, o MRTR-5 e o LZ-537.

O **MRTR-5** é um rádio que envia as coordenadas do alvo, via GPS, e envie um bombardeio ao local. Ele é perfeito para destruir as edificações matando os inimigos dentro delas.

O **LZ-537** é um tipo de binóculo que envia um sinal a laser, marcando um veículo. Um míssil é enviado para acertá-lo, mas ele não acerta o alvo sozinho. Você terá que controlar o míssil até o alvo. Isso não é para dificultar, mas sim para ajudar, pois muitas vezes os veículos acabam saindo do local, e desta forma você pode corrigir a trajetória até o alvo.



VEÍCULOS



Como dito antes, o cenário do jogo é gigantesco, e ter que andar tudo isso á pé iria tornar o jogo o mais longo de todos em seu gênero. Para evitar verdadeiras maratonas, estão espalhados pelo jogo vários tipos de veículos, desde jipes, caminhões, tanques e até um carrinho de golfe. Os mais ágeis não possuem armamento e não são muito resistentes a ataques, mas te dão a vantagem de chegar rápido ao destino. Já os veículos mais lentos como os tanques e jipes pesados ajudam bastante na hora de infiltrar no território inimigo. Mas eles possuem desvantagens. Os jipes pesados podem ter metralhadoras ou lançadores de granada, mas são de curto alcance e não tem tanta precisão. Os tanques já te dão uma vantagem na distância dos tiros, que quanto mais longe, menos preciso ficam, e o tempo para carregar o próximo tiro é demorado.

Além dos veículos terrestres, o jogo traz um pequeno barco e um helicóptero. O barco é muito ágil e possui dois tipos de armamentos, uma metralhadora e um lançador de granada, mas, como no jipe pesado, eles não são muito precisos. O helicóptero possui um armamento bem pesado e letal, lançadores de mísseis e uma metralhadora bem precisa. O problema do helicóptero é a dificuldade de controlá-lo.

Se pretender abusar do uso dos veículos, tenha sempre equipado a pistola de reparo, pois eles não duram para sempre.

DICA VITAL

Durante o jogo você vai se encontrar em situações complicadas, tomando tiros de tudo quanto é lado e com poucos locais para se esconder. É aí que entra em ação um item salvador, o LIFE-2, um tipo de seringa que restaura sua vida. O uso dela no modo campanha é infinito, apenas tendo que esperar um tempo para ela recarregar. No modo online, seu uso é limitado e não está disponível de imediato – é necessário destravá-la. Caso você morra, não se preocupe, pois irá voltar ao último checkpoint e tudo o que já foi feito não será perdido, os inimigos e veículos que foram eliminados antes de morrer não vão voltar. Caso esteja tendo dificuldades com o seu armamento ou com a falta de munição, não se preocupe, basta dar uma espiada no mapa e procurar por pontos marcados com um "X". Nesses pontos é possível encontrar armas ou equipamentos, e as munições estão indicadas com o desenho de três balas juntas.

TROFÉUS

TROFÉUS	CRITÉRIO EM UMA RODADA	KIT
Assault Rifle Efficiency Trophy	Mate 6 com um rifle de assalto	Assault
Grenadier Efficiency Trophy	Mate 3 com granada como Assault	Assault
Grenade Launcher Efficiency Trophy	Mate 6 com o lançador de granadas	Assault
M16 Efficiency Trophy	Mate 6 com a M16A2	Assault
Marksman Trophy	Mate 5 com um rifle de precisão	Recon
Firearm Efficiency Trophy	Mate 3 com a pistola	Recon
Laser Designating Efficiency Trophy	Mate 3 usando o LZ-537	Recon
SVU Efficiency Trophy	Mate 5 com a SVU	Recon
Rocket Launcher Efficiency Trophy	Mate 3 com um lançador de mísseis	Demolitions
Shotgun Efficiency Trophy	Mate 5 com uma escopeta	Demolitions
Frag Out Efficiency Trophy	Mate 3 com granada como Demolitions	Demolitions
Mine Placement Efficiency Trophy	Mate 3 com a mina terrestre	Demolitions
Light Machinegun Efficiency Trophy	Mate 6 com uma metralhadora	Support
Medic Trophy	Recupere a vida de 2 parceiros (50% da vida)	Support
Combat Engineer Thophy	Repare 2 veículos aliados (mais de 50% de dano)	Support
Mortal Strike Efficiency Trophy	Mate 3 usando o MRTR-5	Support
Compact Assault Rifle Efficiency Trophy	Mate 6 com um rifle de assalto compacto	Specialist
Target Tagging Efficiency Trophy	Provoque a morte de 2 usando a Tracer Gun	Specialist
Demo Pack Efficiency Trophy	Mate 3 com o C4	Specialist
UMP Trophy	Mate 6 com a UMP	Specialist

TROFÉUS	CRITÉRIO EM UMA RODADA	KIT
Explosive Efficiency Trophy	Mate 10 com qualquer tipo de explosivo	Todos
Malee Combat Trophy	Mate 5 com a faca	Todos
Combat Efficiency Trophy	Mate 6 seguidos sem morrer	Todos
Kill Assist Trophy	Ajude a matar 5	Todos
Saviour Trophy	Salve 3 aliados de serem mortos	Todos
Avenger Trophy	Vingue a morte de 3 aliados matando seus assassinos	Todos
High Card Trophy	Tenha o melhor placar em uma rodada	Todos
Wheels of Hazard Trophy	Atropele 2	Todos
Transport Vehicle Trophy	Mate 5 com um veículo de transporte	Todos
Tank Warfare Trophy	Mate 5 com um tanque	Todos
Naval Surface Warfare Trophy	Mate 5 com um barco	Todos
Combat Aviator Trophy	Mate 5 com um helicóptero	Todos
Clear Skies Trophy	Mate 5 com a arma antiaérea	Todos
Emplacement Trophy	Mate 5 com as armas fixas	Todos
Winning Team Trophy*	Seja o vencedor do time	Todos
Big Guns Trophy	Mate 5 com a artilharia	Todos
Objective Destroyer Trophy	Destrua 3 baús de ouro	Todos
Objective Attack Trophy	Destrua o último baú de ouro	Todos
Objective Defender Trophy	Mate 10 inimigos próximos ao baú de ouro	Todos
Squad Member Trophy	Salve ou dê assistência a 5 membros do esquadrão	Todos
Squad Medication Trophy	Recupere a vida de 4 membros do esquadrão	Support
Best Squad Trophy	Seja o melhor do esquadrão	Todos

ARMAS EXTRAS

No modo online existem algumas armas extras que dependem de certas situações especiais para serem destravadas. Quem comprou a versão Gold do jogo terá cinco novas armas desbloqueadas na primeira vez que acessar, uma para cada classe. Essas armas são as mesmas usadas na campanha do jogo e não trazem nada de novo. O destaque vai para as armas chamadas de Find All Five (ache todas as cinco). Essas armas são únicas para o modo online, mas não são tão simples de conseguir. A primeira coisa a fazer é criar uma conta no site da EA (https://profile.ea.com/acctcreate.do). É necessário vincular sua ID do PS3 à sua conta da EA. Para isso, acesse o site https://profile.ea.com/linkexistingpersonas.do , selecione a opção "Playstation Username", coloque sua ID, e clique no botão "Submit & Continue". Pronto, agora sua ID está ligada à sua conta na EA. Agora veja o que é preciso fazer para liberar as armas Find All Five.

QBU88 - Rifle de precisão. Para consegui-lo era necessário adquirir o jogo na pré-venda em determinadas lojas nos Estados Unidos. Por isso esta é a mais difícil de conseguir. Quem quiser pode achar códigos para liberá-la à venda no Ebay.

M60 - Metralhadora. Destravá-la é simples, basta se inscrever na newsletter do jogo. Acesse o site http://preferences.fun.ea.com/ea/mf_BattlefieldBC.asp, preencha os campos e você irá receber um e-mail com um código.

PATCHES DE BRONZE (20 PONTOS CADA)

PATCHES	TENHA
Bronze Assault Patch	• 1 Assault Efficiency Trophy • 1 Grenade Efficiency Trophy • 1 Grenade Launcher Efficiency Trophy
Bronze Recon Patch	• 1 Marksman Trophy • 1 Firearm Efficiency Trophy • 1 Laser Designating Efficiency Trophy
Bronze Demolitions Patch	• 1 Rocket Launcher Efficiency Trophy • 1 Shotgun Efficiency Trophy • 1 Frag Out Efficiency Trophy
Bronze Support Pach	• 1 Light Machinegun Efficiency Trophy • 1 Medic Trophy • 1 Combat Engineer Trophy
Bronze Specialist Patch	• 1 Compact Assault Rifle Efficiency Trophy • 1 Target Tagging Efficiency Trophy • 1 Demo Pack Efficiency Trophy
Bronze Savior Patch	• 3 Savior Trophies
Bronze Avenger Patch	• 3 Avenger Trophies
Bronze Transport Vehicle Patch	• 3 Transport Vehicle Trophies
Bronze Tank Warfare Patch	• Destrua 2 tanques em uma rodada • 3 Tank Warfare Trophies
Bronze Naval Surface Warfare Patch	• Destrua 2 barcos em uma rodada • 3 Naval Warfare Trophies
Bronze Combat Aviator Patch	• Destrua 2 helicópteros no comando de outro helicóptero em uma rodada • 3 Combat Aviator Trophies
Bronze Emplacement Patch	• Destrua 3 veículos inimigos com armas fixas em uma rodada • Mate 3 inimigos com armas fixas em uma rodada • 3 Emplacement Trophies
Bronze Artillery Patch	• 3 Big Guns Trophies
Bronze Attack Patch	• 1 Objective Destroyer Trophy • 1 Objective Attack Trophy
Bronze Defend Patch	• 3 Objective Defender Trophies
Bronze Squad Patch	• 1 Squad Member Trophy • 1 Squad Medication Trophy

PATCHES DE PRATA (50 PONTOS CADA)

PATCHES	TENHA
Silver Assault Patch	• Bronze Assault Patch • 1 Assault Efficiency Trophy • 1 Grenade Efficiency Trophy • 1 Grenade Launcher Efficiency Trophy
Silver Recon Patch	• Bronze Recon Patch • 1 Marksman Trophy • 1 Firearm Efficiency Trophy • 1 Laser Designating Efficiency Trophy
Silver Demolitions Patch	• Bronze Demolitions Patch • 1 Rocket Launcher Efficiency Trophy • 1 Shotgun Efficiency Trophy • 1 Frag Out Efficiency Trophy
Silver Support Pach	• Bronze Support Patch • 1 Light Machinegun Efficiency Trophy • 1 Medic Trophy • 1 Combat Engineer Trophy
Silver Specialist Patch	• Bronze Specialist Patch • 1 Compact Assault Rifle Efficiency Trophy • 1 Target Tagging Efficiency Trophy • 1 Demo Pack Efficiency Trophy
Silver Savior Patch	• Bronze Savior Patch • 5 Savior Trophies
Silver Avenger Patch	• Bronze Avenger Patch • 5 Avenger Trophies
Silver Transport Vehicle Patch	• Bronze Transport Vehicle Patch • 5 Transport Vehicle Trophies
Silver Tank Warfare Patch	• Destrua 2 tanques em uma rodada • Bronze Tank Warfare Patch • 5 Tank Warfare Trophies
Silver Naval Surface Warfare Patch	• Destrua 2 barcos em uma rodada • Bronze Naval Surface Warfare Patch • 5 Naval Warfare Trophies
Silver Combat Aviator Patch	• Destrua 2 helicópteros no controle de outro helicóptero em uma rodada • Bronze Combat Aviator Patch • 5 Combat Aviator Trophies
Silver Emplacement Patch	• Destrua 3 veículos inimigos com uma arma fixa em uma rodada • Mate 3 inimigos com uma arma fixa em uma rodada • Bronze Emplacement Patch • 5 Emplacement Trophies
Silver Artillery Patch	• Bronze Artillery Patch • 5 Big Guns Trophies
Silver Attack Patch	• 3 Objective Destroyer Trophies • 3 Objective Attack Trophies
Silver Defend Patch	• 6 Objective Defender Trophies
Silver Squad Patch	• Bronze Squad Patch • 3 Squad Member Trophies • 3 Squad Medication Trophies

Atirar contra os veículos não adianta: o melhor é usar explosivos

PATCHES DE OURO (200 PONTOS CADA)

PATCHES	REQUISITOS
Gold Assault Patch	• Silver Assault Patch • 1 Malee Combat Trophy
Gold Recon Patch	• Silver Recon Patch • 1 Combat Efficiency Trophy
Gold Demolitions Patch	• Silver Demolitions Patch • 1 Avenger Trophy
Gold Support Pach	• Silver Support Patch • 1 Savior Trophy
Gold Specialist Patch	• Silver Specialist Patch • 1 Explosive Efficiency Trophy
Gold Savior Patch	• Silver Savior Patch • 7 Savior Trophies
Gold Avenger Patch	• Silver Avenger Patch • 7 Avenger Trophies
Gold Transport Vehicle Patch	• Silver Transport Vehicle Patch • 7 Transport Vehicle Trophies
Gold Tank Warfare Patch	• Destrua 2 tanques em uma rodada • Silver Tank Warfare Patch • 7 Tank Warfare Trophies
Gold Naval Surface Warfare Patch	• Destrua 2 barcos em uma rodada • Silver Naval Surface Warfare Patch • 7 Naval Warfare Trophies
Gold Combat Aviator Patch	• Destrua 2 helicópteros no controle de outro helicóptero em uma rodada • Silver Combat Aviator Patch • 7 Combat Aviator Trophies
Gold Emplacement Patch	• Destrua 3 veículos inimigos com uma arma fixa em uma rodada • Mate 3 inimigos com uma arma fixa em uma rodada • Silver Emplacement Patch • 7 Emplacement Trophies
Gold Artillery Patch	• Silver Artillery Patch • 7 Big Guns Trophies
Gold Attack Patch	• 6 Objective Destroyer Trophies • 6 Objective Attack Trophies
Gold Defend Patch	• 10 Objective Defender Trophies
Gold Squad Patch	• Silver Squad Patch • 6 Squad Member Trophies • 6 Squad Medication Trophies

WILDCARDS

WILDCARDS	EM UMA RODADA	GERAL
Headshot	Mate 20 com tiro na cabeça	
Gunslinger		Mate 80 com a pistola
Fly-by	Mate 4 com o helicóptero	
Dead Eye		Mate 100 com tiro na cabeça usando um rifle de precisão
Snake Eyes	Mate 11 usando duas classes diferentes	
Deuces are Wild	Mate 2 de cada classe	
Beat the House	Mate 15 com granada	
Armor Buster	Destrua 5 veículos armados	Mate 25 com um veiculo armado
Tank Buster	Destrua 5 tanques	Mate 25 com um tanque
Chopper Chopper	Destrua 5 helicópteros	Mate 25 com o helicóptero
1 on 1 Land	No controle de um tanque destrua outro do mesmo tipo	
1 on 1 Sea	No controle de um barco destrua outro do mesmo tipo	
1 on 1 Air	No controle de um helicóptero destrua outro do mesmo tipo	
Straight Flush	Destrua um veiculo de cada tipo	
Three of a Kind	Destrua 3 veículos do mesmo tipo	
Five of a Kind	Destrua 5 veículos do mesmo tipo	
Full House	Destrua 3 veículos do mesmo tipo e 2 de outro	
Cab Driver	Dirija por 5 minutos com passageiros	
Airtime	Fique 2 segundos no ar com qualquer veículo terrestre	
Staying Dry		Mate 50 com um barco
Two Pair	Consiga 2 vezes dois tipos de qualquer troféu	
Santa´s Little Helper	Ajude a matar 4	
Full Deck	Mate 52	
Savior		Consiga 50 troféus Savior
Avenger		Consiga 50 troféus Avenger
Destruction Site		Destrua 1000 objetos
Strike	Mate 5 inimigos em 2 segundos	
Squad Wild Card	1 troféu Squad Member para cada membro do esquadrão **Cada membro do esquadrão** tem que matar 10	
Top Squad Wild Card	Some 10 pontos pelo **esquadrão**	Seja o melhor do **esquadrão** em todos os mapas
Squad Avenger Card		Vingue 100 membros do seu esquadrão

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Por Amer Houchaimi

PARA UM PÚBLICO CERTO

Atualmente, a Pixar é o maior trunfo da Disney, simplesmente porque eles produzem os maiores filmes que a empresa lança anualmente nos cinemas.

Wall-E é o nono filme no invejável currículo do estúdio, que também é o responsável pelo sucesso estrondoso de Os Incríveis, Ratatouille, Monstros S.A. e é claro, do inesquecível Toy Story.

Com esse histório não é difícil imaginar que as crianças ficam loucas a cada novo lançamento da produtora. Sabendo disso a produção do game resolveu criar um jogo pensando nos baixinhos. Desafio baixo, itens escondidos – mas não muito – e um clima atraente para não assustar ninguém. Pode parecer pouco atraente para a grande maioria, mas jogos com essa qualidade, para crianças, são cada vez raros.

WALL-E

→ Produtora: Heavy Studios → Distribuidora: THQ → Console: PS2 → Gênero: Aventura

Robô da Pixar quase consegue repetir o sucesso dos cinemas, nos consoles

AQUI TEM
- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Todos os artefatos
- ☑ Soluções para os enigmas

Wall-E apareceu nas telas do cinema do começo do mês passado e foi onsiderado por muitos críticos como uma verdadeira obra de arte, o que prova que mais uma vez, a Disney/Pixar acertou em cheio.

No filme, Wall-E é o último habitante da Terra, que foi abandonada pelos humanos há mais de 700 anos, desde que se tornou um grande amontoado de lixo. O robozinho vive colecionando pequenos objetos, até que um dia conhece EVE, uma robô bem mais avançada, que tem por missão encontrar a última planta da Terra. O pequeno se apaixona por ela e então... bem, vá ao cinema assistir, pois vale a pena.

Wall-E é um game baseado em um filme de sucesso no momento, e todos sabemos como a criação de tais produtos acontece: a desenvolvedora do game gasta uma grana imensa adquirindo a licença do filme e fica com um orçamento limitado para fazer o título. O jogo é feito de qualquer jeito, fica mal-acabado e acaba sendo lançado às pressas para coincidir com a chegada do filme aos cinemas. No fim das contas, o jogo acaba não valendo nem a caixinha em que veio.

Wall-E consegue quebrar esta triste tradição e se destaca no meio como um bom game baseado em um filme de sucesso recente.

Que fique bem claro desde já: este é um game feito para crianças, portanto não espere nenhuma obra-prima. o game é bom por ser competente naquilo que se propõe a fazer.

Os gráficos são muito bonitos, apesar da sua simplicidade. Os personagens são muito bem animados e expressivos, assim como o são no filme.

O áudio é bastante discreto, mas eficiente. Quase não há vozes (Wall-E basicamente repete o próprio nome e o de EVE quando a conhece), mas o som ambiente faz seu trabalho e passa muito bem o espírito do universo do robozinho. Infelizmente existem poucas músicas, e por mais bonitinho que seja o tema de nosso herói, após algumas horas cansa.

Seu objetivo é basicamente explorar cenários e encontrar formas de superar os obstáculos que aparecem na frente do robozinho, o que não apresenta grandes dificuldades, graças aos bons controles do game. Diversão perfeita para a família.

Entre uma jogatina de GTA IV e Metal Gear Solid 4, vale a pena dar uma relaxadinha com Wall E. ›

EXCELÊNCIAS

EXEMPLAR
Wall-e aposta na reciclagem. Siga o seu exemplo e torne o mundo cor de rosa

FOFURA
Se jogos tivessem bochechas, você apertaria a deste

AVALIAÇÃO D&T — PS2

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★☆

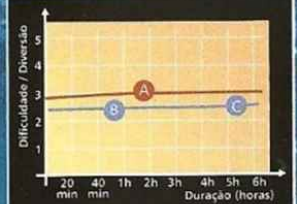
NOTA FINAL 7,0 — BOM

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AVENTURA

Interação com os cenários: ★★★☆☆
Sistema de câmera: ★★★☆☆
Colecionáveis: ★★★★☆
Design de cenários: ★★★★☆
Quebra-cabeças: ★★★★☆

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

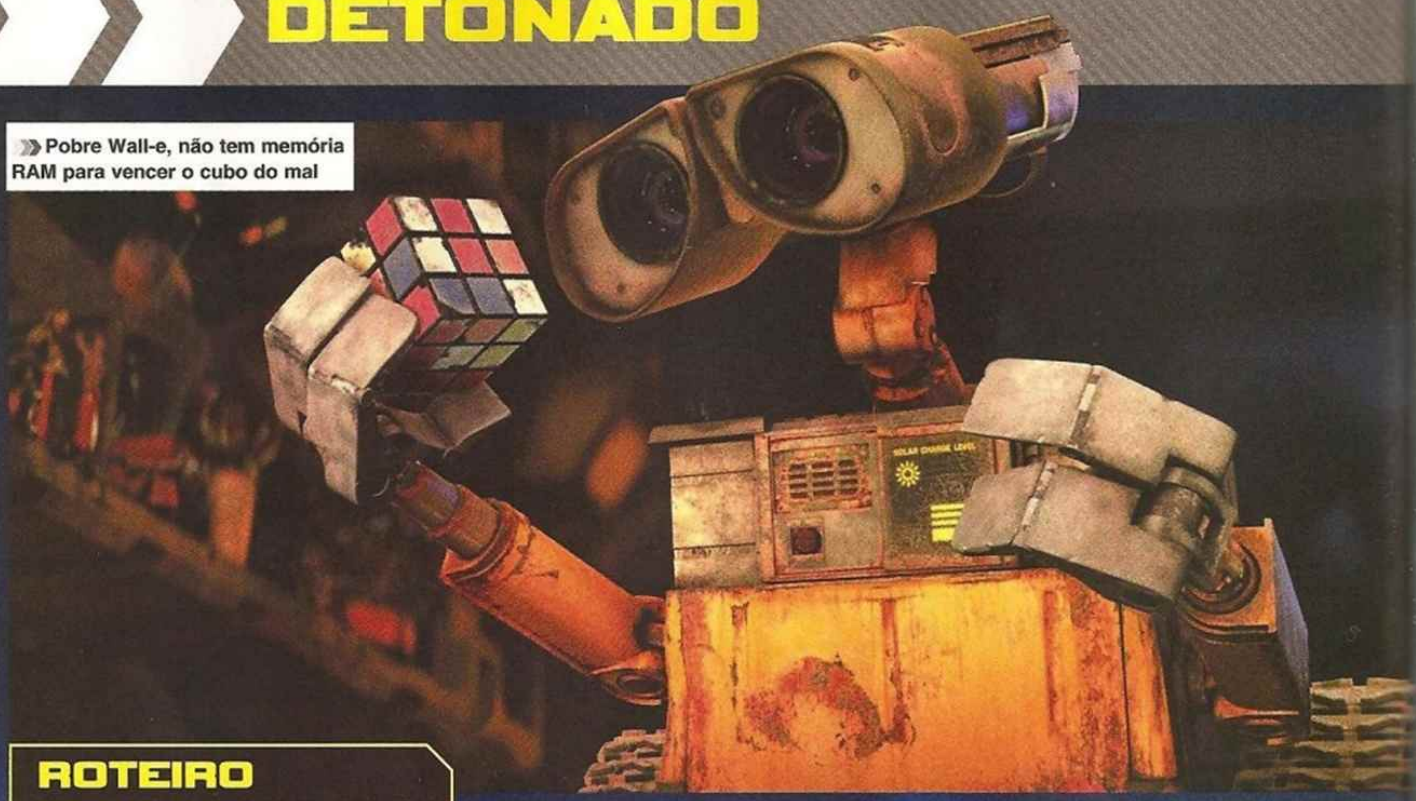


Dificuldade — Diversão

A Diversão garantida para a molecada e para as namoradas que gostam de jogar só as vezes. Não há inimigos chatos para pentelhar a sua vida e o controle dos robôs é tão fácil que dá vontade usá-los como brinquedos.

B Há diversos quebra-cabeças e eles são constantes, o que mantém o nível de desafio sempre interessantes, mas sem grandes surpresas. Você só precisa aprender a lidar com as habilidades dos robôs e prestar atenção nas pistas.

C O jogo já acabou faz tempo. Vai dormir, moleque desocupado!



Pobre Wall-e, não tem memória RAM para vencer o cubo do mal

ROTEIRO

BNL TUNE UP

1. O primeiro capítulo é um grande tutorial que vai ensiná-lo a controlar Wall-E. As tarefas acontecem na seguinte ordem:

2. Colete as Blue Charges para abrir as portas correspondentes. Acostume-se com isso, pois será preciso fazer muitas vezes este tipo de tarefa ao longo do game.

3. Crie cubos de sujeira e os arremesse nos caixotes - ande com Wall-E por cima de algum montinho de lixo ou sucata que Wall-E automaticamente cria um cubo destes. A mira é automática, basta que você se coloque na posição correta e um círculo vermelho aparecerá sobre o alvo.

4. Transforme-se em caixa (aperte ●) para deslizar por baixo dos obstáculos.

5. Agora é necessário quebrar os caixotes cinzas. Para isso, avance contra eles e transforme-se em caixa quando estiver perto o bastante.

6. Salte os buracos. A melhor maneira é pegar velocidade (deixe o velocímetro no marcador laranja) e saltar quando estiver bem na beirada.

7. Aprenda a usar o half-pipe. Há muitos deles ao longo do jogo e são a melhor forma de se pegar velocidade máxima para grandes saltos. Brinque até pegar o jeito e, quando quiser sair do half, apenas aperte ✖ no ponto mais alto do salto.

8. Use os half-pipes para pegar velocidade e subir nas plataformas. Pegue velocidade no half-pipe e passe por cima da mureta - basta mover Wall-E na direção em que quiser que ele caia logo que estiver no ponto mais alto do salto no half-pipe. Ao fim da trilha, salte.

9. Aprenda a usar o caça-níqueis. Basta combinar três símbolos para ganhar recarga para o laser. Use-o para destruir os caixotes vermelhos. Se tiver dificuldades em mirar, aperte R1 para ter visão em primeira pessoa e mais precisão para o disparo.

10. Procure o raio de sol e fique sob ele para recarregar as energias. Destrua os caixotes cinzas com trombadas e os vermelhos com laser.

11. Por fim, arremesse alguma coisa na placa vermelha para baixar a ponte.

SANDSTORM SPRINT

12. O objetivo aqui é chegar à casa de Wall-E antes que a tempestade de areia o pegue. Não esquente com o relógio, pois há tempo de sobra para concluir a fase. A melhor maneira de passar esta fase é prestando atenção aos obstáculos mais à frente na pista. Desta forma é mais fácil bolar uma forma de desviar ou realizar os saltos.

13. Não se preocupe com os caixotes: acerte-os apenas quando estiverem em seu caminho ou quando precisar de energia ou munição, mas se seu objetivo é quebrar todos, fique de olho nos trechos das paredes que estão vedados com tábuas, pois há vários caixotes nestes lugares.

HOME SWEET HOME

14. Seu único objetivo aqui é escanear a área até encontrar os binóculos. Para isso, acione a visão em primeira pessoa (R1) e olhe ao redor até um objeto ficar especificado no visor. Vá até o local e cave para encontrar o artefato.

15. Deste momento em diante, algumas fases terão artefatos que podem ser colecionados, então trate de procurar. Um detalhe importante é que mesmo que você saiba a localização do artefato, é preciso olhar para o lugar onde ele está com a visão em primeira pessoa e só então será possível desenterrá-lo para a sua coleção.

ARTEFATO
Binóculo. Está no montinho de sujeira logo em frente ao trailer de Wall-E.

WORK DAY

16. Pegue velocidade e salte pela rampa. Caia no primeiro entulho e então use os demais como plataforma. Faça cubos de lixo e jogue-os nos caixotes cinzas para a plataforma levantar e, em seguida, suba por ela.

17. Quando encontrar os furacões, use o laser em primeira pessoa para destruir o caixote dent

deles e acabar com o obstáculo. Não esqueça de recolher as blue charges ao longo da fase. Atire no caixote vermelho que está suspendendo o cano e então atravesse-o. Use os 30 blue charges na porta.

18. Neste trecho é preciso entrar em alguns cercados para conseguir as blue charges necessárias para prosseguir na fase.

19. Quando a porta do cercado estiver danificada, destrua-a com um cubo explosivo. Cheque os arredores até encontrar um cubo vermelho fumegante e arremesse-o na porta para explodi-la – fique longe para não se machucar.

20. Alguns dos cercados contém puzzles na porta e é necessário passar por minigames para entrar. Os enigmas são os seguintes:

- **Jogo da memória:** encontre os pares de retângulos de mesma cor.
- **Reflexo:** aperte os botões conforme acenderem na porta.
- **Repetição:** aperte os botões na mesma seqüência que acenderem.
- **Combinação:** aperte os botões equivalentes às luzes acesas ao lado deles.

21. Estes puzzles não são difíceis, basta prestar atenção para resolvê-los. Lembre-se que se sair e voltar à mesma porta, o minigame permanecerá o mesmo mas as seqüências de cores irão mudar. Arremesse algum cubo na placa vermelha para levantar a haste.

22. Dê a volta no guindaste e use os pequenos caminhos ao redor dele para alcançar os cercadinhos sem entradas. Para sair deles, apenas passe pela fenda transformando-se em caixa. Quando tiver os 50 blue charges, use-os no guindaste e suba por ele até chegar ao prédio. Dentro do prédio, use as rampas para ganhar velocidade e saltar. Decida bem por qual caminho quer seguir e usar o cenário a seu favor.

ARTEFATOS

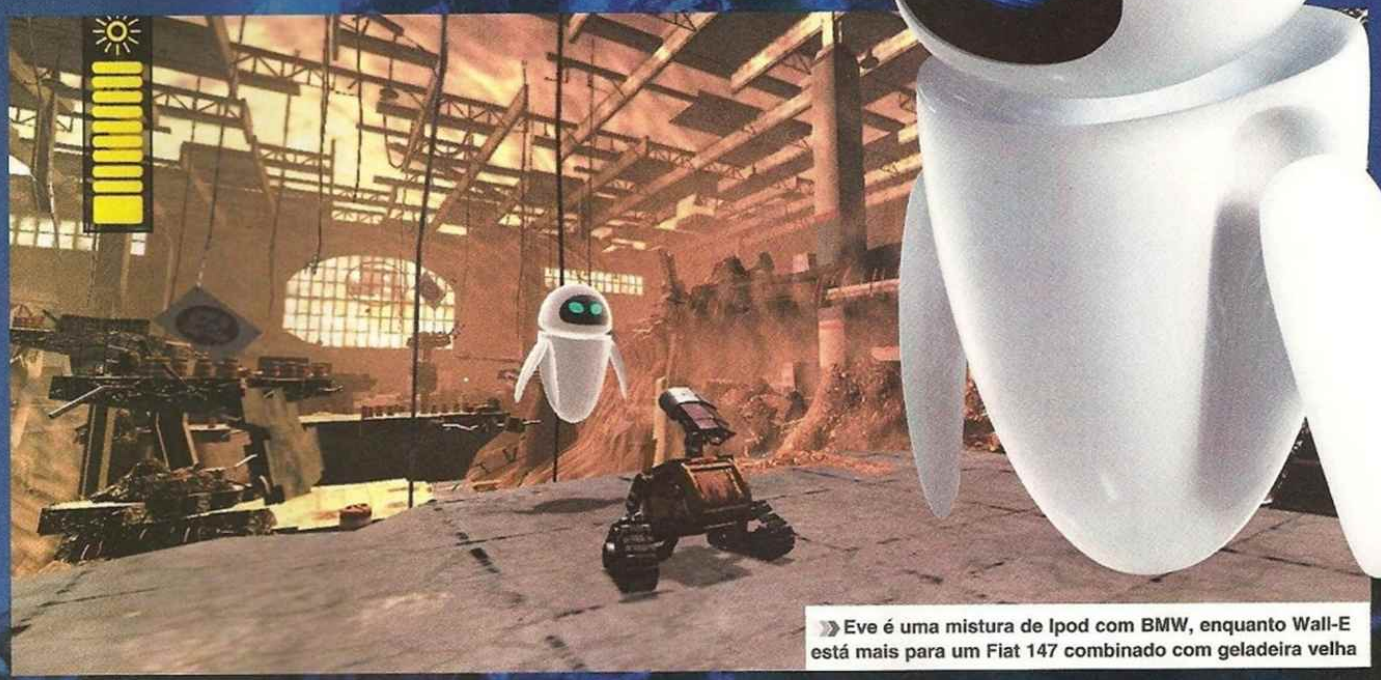
- **Guarda Chuva.** Na área na qual é preciso derrubar o cano atirando no caixote vermelho. Use a rampa ao lado do cano para subir no monte de blocos próximo a ele.
- **Desentupidor.** Está em um montinho de terra, no momento em que você dá a volta no guindaste.
- **Megafone .** Após subir no prédio, siga para um corredor que leva a uma sala com um half-pipe. O corredor está no mesmo andar do 'elevador' que precisa de blue charges para funcionar.

HIDDEN TREASURE

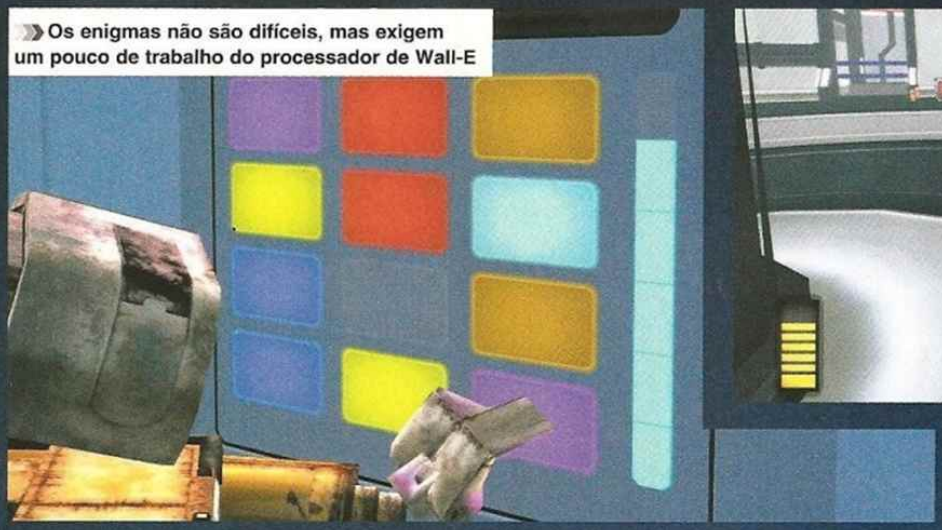
23. Comece arremessando um cubo de lixo no painel para desligar a eletricidade. Avance, resolva o enigma na porta e quando for passar pelo vapor, transforme-se em caixa para não sofrer dano. Atinja a placa vermelha com um cubo para levantar a haste e passar. Use o cubo explosivo próximo na porta quebrada para abrir caminho.

24. Quando baixar o grande guindaste e criar uma ponte com ele, você pode prosseguir devagar para destruir os caixotes no caminho, preocupando-se em ganhar velocidade apenas quando for preciso saltar os buracos, ou pode desde o início seguir em alta velocidade e saltar todos os obstáculos sem desacelerar. Ambas as formas são válidas, portanto faça a que considerar mais fácil. Ao chegar em um ponto onde não é possível avançar, destrua o caixote cinza para criar um caminho.

25. No trecho onde é preciso saltar em vários half-pipes, pegue velocidade, passe de um ›



» Eve é uma mistura de Ipod com BMW, enquanto Wall-E está mais para um Fiat 147 combinado com geladeira velha



Os enigmas não são difíceis, mas exigem um pouco de trabalho do processador de Wall-E

half para o outro e lembre-se: mova Wall-E para a direção que quiser cair quando estiver no ponto mais alto do salto (faça um de cada vez). Não tenha pressa neste momento ou será fácil errar. No ponto final, é fundamental deixar o velocímetro no marcador laranja ou não conseguirá completar os pulos.

26. Passando o guindaste, suba a pequena trilha de terra e mantenha velocidade constante para conseguir saltar os buracos, mas não descuide, pois é preciso parar em um trecho e destruir um caixote cinza para abrir caminho.

ARTEFATOS
- **Mata Mosca.** Em um montinho de sujeira logo no começo do guindaste-ponte.
- **Cone.** Em um montinho de areia num local logo no início da fase. Use a haste sem ter acertado a placa vermelha para alcançá-lo.
- **Bumerangue.** No ponto onde se encontra o primeiro bloco explosivo, siga pelo caminho oposto ao caminho por onde se avança na fase e exploda a porta que surge. Siga pela trilha e cheque o montinho.
- **Telescópio.** Após atravessar o guindaste-ponte e começar a subir a trilha de terra, cheque um montinho de sujeira após o primeiro salto.

TRUCK SWEET TRUCK

27. Esta fase é bastante curta e simples. Basta seguir a luz vermelha e não perdê-la de vista.

SHIPYARD

28. Quebre o caixote para alcançar a plataforma. Em seguida, ganhe velocidade no half-pipe, abaixe o obstáculo, salte o buraco e pule deste half-pipe para o lateral, seguindo a pista até chegar na grande rampa que desce. Na rampa, inicie a descida normalmente e transforme-se em caixa para passar por baixo dos obstáculos. Suba o half-pipe em frente à rampa e pegue os blue charges restantes. Use a rampa para subir nas plataformas e tome bom impulso para poder saltar de uma para a outra. Destrua o caixote no meio do furacão para poder alcançar as pequenas ilhas e nelas pegue os blue charges restantes.

30. Após atravessar a porta que requer blue charges, arremesse um cubo de lixo na placa vermelha que segura a haste à direita de Wall-E. Faça mais um cubo de lixo e siga em direção a ela, arremessando o cubo que carrega na segunda placa, para que a outra haste fique na altura correta para atravessar. Seja rápido ou as hastes voltarão à posição anterior.

31. Use o half-pipe para pegar velocidade e saltar o abismo. Quando chegar à pista onde há um half-pipe e um obstáculo no meio, pegue velocidade, transforme-se em caixa quando se aproximar do caixote no caminho e volte automaticamente a ser robô para poder saltar o abismo.

32. No trecho com a centrífuga, arremesse um cubo de lixo na placa azul para evacuar a água do local e use as paredes como half-pipe para ganhar velocidade e poder saltar quando estiver perto da outra saída. Próximo ao abismo, repare nas duas grandes hélices. Arremesse cubos de lixo nelas para que se movam e você possa usá-las para alcançar a próxima plataforma. Chegando nela, corra sem parar para não perder velocidade e poder saltar de um half-pipe para o outro.

33. Siga EVE até ela parar contra o sol. No trecho seguinte, passe o laser em volta do contorno de sua sombra. Não é necessário ser preciso, apenas deslize o raio sobre o contorno até a linha branca desaparecer. Quando brincar de pegar com EVE, use os aceleradores espalhados pela pista para ganhar velocidade e conseguir tocá-la. Preste atenção aos obstáculos que estão bem à frente para poder bolar uma forma de desviar deles e não perder velocidade.

ARTEFATOS
- **Tubo de tinta.** No buraco de areia, embaixo da grande rampa de descida, próximo ao furacão.
- **Sinalizador.** Vá ao half-pipe com pista para tomar impulso e saltar o abismo, tome impulso com o half do outro lado e retome o caminho. Quando estiver no auge do salto, suba no pipe e cheque a rachadura.
- **Caixa de Anel:** após usar o half-pipe com rampa para saltar o grande abismo, cheque o montinho de areia próximo ao lugar onde Wall-E cai.
- **Boneca:** na terceira parte da fase, antes que EVE pare contra o sol, siga-a de forma a cair sobre o contêiner azul.

TAKING FLIGHT

34. Nesta fase você irá controlar EVE. Aperte R1 para acelerar e atire com ▲. Esta é uma corrida contra o relógio, bastante parecida com a segunda fase. A melhor forma de chegar ao final é simplesmente acelerar e atirar muito.

35. EVE pode receber algum dano dos obstáculos no trajeto, mas há muitos caixotes que liberam itens de energia quando destruídos, e uma vez que a mira de EVE é automática, fica fácil atingi-los. Só é recomendável passar devagar nesta fase para se destruir todos os caixotes se você tiver decorado muito bem o caminho.

SURPRISE DEPARTURE

36. Novamente no controle de Wall-E, é preciso correr contra o tempo mais uma vez. Esta fase é igual a segunda e apenas conta com mais obstáculos e com um trajeto um pouco mais longo. Preste atenção nas setas de direção para saber para que lado seguir e cuidado com as fendas que se abrem no chão.

STOWAWAY TO SPACE

37. Aqui é preciso destruir os asteróides que vem em sua direção. Atire apenas quando estiverem em sua mira para não desperdiçar munição do laser sem precisar. Destrua os caixotes sempre que puder, para manter a carga do laser.

Os cenários do game lembram bastante os vistos nos cinemas

EVE PURSUIT

38. Esta fase começa com uma perseguição. Não perca a pequena nave de vista e corra atrás dela. Preste atenção na pista e nos obstáculos que ainda virão para poder traçar seu curso nela. Não fique muito colado com a nave, ou ela pode te derrubar no buraco.

39. Resolva o enigma na porta ao fim do trajeto, suba o half-pipe e siga pela trilha logo em frente. Quando chegar ao ponto que o caminho acaba, arremesse um cubo na placa vermelha. Avance pelas plataformas, pegue os aceleradores no caminho e salte de um half-pipe para o outro.

40. Na etapa seguinte, use a rampa para subir na "caminhonete" e siga por ela. Preste atenção às placas no teto: quando mostrarem uma seta para baixo, transforme-se em caixa para passar e quando tiverem um ponto de exclamação, passe da sua caminhonete para uma das laterais. Apenas ande de uma para a outra pois estarão bem emparelhadas, salte apenas para a última, que passa bem na sua frente. Repare que as paredes da nova sala podem ser usadas como half-pipe, portanto use-as para ganhar velocidade e usar a rampa para saltar o abismo.

41. No corredor final, use as paredes para saltar por cima das muretas, transformando-se em caixa para evitar os obstáculos quando necessário.

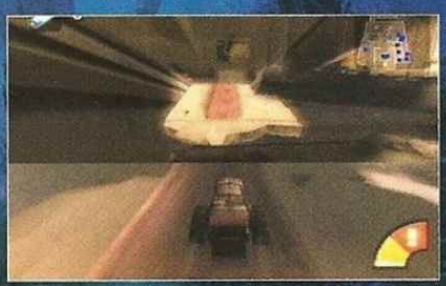
CLEAN GETAWAY

42. Aqui é preciso destruir os inimigos antes que se aproximem demais. Mire e atire quando eles estiverem longe para que explodam antes de chegar perto demais. Não deixe de destruir os caixotes ao longo da fase para restaurar o laser.

LIFE ON THE AXION

43. Na sala com o piso de vidro, observe que há um grande cubo roxo logo abaixo. Há várias portas trancadas e, para abri-las, pegue um cubo magnético (o cubinho roxo liberado pela máquina da sala) e arremesse-o em direção à porta que quer abrir. Quando o grande cubo roxo embaixo da sala se emparelhar com a porta escolhida, ela vai abrir. Cada sala tem um robô que pode ajudá-lo quando for libertado (bastando resolver os quebra-cabeças) e tocar música para eles (L1).

44. Eis o que fazer com cada robô:
• **D-FIB.** Há um grande abismo na sala com esse robozinho. Use o duto de ar para atravessá-lo e quando chegar ao outro lado, toque uma música para que o pequenino abra caminho.
• **Umbrella-Bot.** Na sala deste robô existem dois pontos altos - um deles é inacessível. Suba a rampa e toque a música para que ele se aproxime, então caia sobre o robô e guie-o com o direcional até chegar ao ponto antes inacessível.



• **HAN-5.** Aproxime-se dos cubos roxos e toque música para que o robô os destrua, removendo o campo de força.
• **Junk-E Bot:** Ao tocar música, ele faz pequenos cubos de sujeira para você. Use-os para acertar as placas e abrir caminho.
• **Lit:** Use L1 para que ele ilumine as áreas escuras. Não se afaste muito do robô para não perder a luz que ele gera.

45. Por fim, na sala de segurança, destrua o robozão com seu laser. Quando tiver juntado os 100 blue charges, volte ao início da fase e use-os na porta para finalizar.

ARTEFATO
• **Martelo.** No montinho de entulho próximo ao caça-níqueis da fase.

ROBOT RESCUE

46. Aqui é necessário pegar duas chaves para se prosseguir. Toque a música para chamar o D-FIB e ele vai abrir a porta do Repair Ward. O chão do lugar vai sumir, aproveite para coletar 10 blue charges e use-os para abrir a porta Security.

47. Destrua os robôs de segurança e volte para a sala anterior para usar o raio de sol (caso sua energia fique baixa). Atraia o D-FIB até a sala e pare de tocar a música. Siga até a ponta e use o half-pipe para saltar o abismo. Do outro lado, passe por cima do muro de vidro. Toque a música para atrair o D-FIB e ele abrir a porta. Na segunda sala Security, use o cubo magnético para mover o grande cubo roxo e criar caminhos para passar. Atinja a placa vermelha para abrir passagem.

48. Atraia o Umbrella-Bot e use-o para quicar nas plataformas e alcançar os caixotes. Pegue 30 blue charges e abra a porta. Na última sala Security, seja detectado pela segurança e volte para o corredor. Os robozões ficarão enfileirados, mas não vão avançar ou atacar, portanto mande bala para acabar com todos eles.

49. Pegue o entulho deixado por eles para fazer cubos e arremesse-os nas placas vermelhas da sala. Pegue o cubo normal para acertar a última placa. Liberte o robô HAN-5 e atraia-o para que ele destrua os grandes blocos roxos. Agora use o half-pipe para subir até o ponto mais alto e use as luzes como plataforma para alcançar os blue charges mais altos e a última porta. Quando voltar à grande sala circular, encare diversos robôs de segurança. Ande em círculos pela sala, fique longe e atire nos inimigos. Quando possível, pare no raio de sol para restaurar a energia. A seguir, junte 30 blue charges e vá para a Engine Room.

50. Atraia o Lit e entre no duto de ar. Mantenha o robozinho sempre próximo, pois sua luz afasta os ratos do local e assim eles não atacam. Do outro lado, use 15 blue charges para baixar a divisória da sala. Use os cubos magnéticos para posicionar os grandes cubos roxos no centro das centrífugas e gire-as para criar uma ponte. Use os half-pipes da sala para subir e use a ponte para chegar à porta vermelha.

51. Atraia o Junk-E e use o cubo que ele produz para atingir a placa vermelha. A garra logo à frente irá abaixar e pode ser usada como ponte sobre o abismo. Passe antes que ela volte à posição original e repita com as outras garras. ›

» Olha só a cara de triste. Se não faltasse óleo, poderia até chorar

52. No trecho seguinte, atraia a atenção dos robôs de segurança e novamente use a tática de atirar do corredor. Após vencer a batalha, pegue o entulho e arremesse um cubo na placa vermelha. No túnel cujo chão gira, atravesse nos trechos onde as placas estão iluminadas e após abrir a porta, vença os robôs de segurança fazendo exatamente a mesma coisa feita anteriormente.

ARTEFATOS

- **Patinho de borracha.** Está na pilha de entulho, logo ao lado da porta da primeira sala Security.
- **Cachorrinho.** Na terceira sala Security, após subir o half-pipe, ao lado dos carrinhos de toalhas.

HUMAN HIGHWAY

53. Use os cubos explosivos encontrados no começo da fase para destruir todos os robôs de segurança e os pequenos robôs que fazem a vigilância. Se você for detectado por um robô de segurança que está em uma plataforma, vire uma caixa para não receber dano com o cubo que ele arremessa. Se preferir, avance até ser detectado, transforme-se em caixa para evitar o dano, volte, pegue um cubo explosivo e ataque.

54. Preste atenção ao tráfego e atravesse nos espaços entre os veículos conforme forem aparecendo. A seguir, atraia a atenção do Junk-E e use um de seus cubos para atingir a placa vermelha sobre o abismo e criar uma ponte para alcançar EVE. É hora de novamente enfrentar o tráfego. Faça exatamente como da vez anterior.

55. O novo desafio é atingir todas as placas vermelhas do lugar para abrir caminho. Não se esqueça de entrar no corredor lateral e destruir os guardas para poder atingir a última placa. Passado este trecho, é preciso mais uma vez enfrentar o tráfego. Faça exatamente como das outras vezes, mas fique atento, pois a partir daqui a velocidade aumenta.

ARTEFATOS

- **Óculos de mola.** Na primeira parte da fase, em um montinho de entulho na frente do sofá próximo a EVE.
- **Rex.** Após passar pelo segundo tráfego, cheque a sala lateral onde está Junk-E.

POD BLASTER

56. Fique atento aos obstáculos, mantenha a mira neles quando estiverem longe e só atire quando estiverem mais próximos. Não esqueça de destruir os caixotes para recuperar a bateria.

COSMIC SPEEDWAY

57. Acelere e atire em tudo. Não perca Wall-E de vista, ou seja, pise fundo.

ROGUE ROBOTS

58. Mire no robozinho e atire. Reabasteça o laser destruindo os caixotes e não deixe que ele se aproxime para concluir a fase.

TRASH SHOOT

59. A jogabilidade é exatamente a mesma das fases anteriores do gênero, mas há muito mais perigos que das outras vezes. Dobre sua atenção e fique de olho nos obstáculos mais a frente na pista para poder evitá-los.

FIXING EVE

60. Primeiro, passe o laser em volta de EVE para soltá-la. Agora é preciso juntar as peças para consertá-la. Em alguns trechos será preciso se transformar em caixa durante o salto para passar de um half-pipe para o outro, não esqueça disto.

61. No trecho seguinte, use cubos magnéticos para atrair o grande cubo roxo para baixo das quatro entradas e abrir caminho para eles. Suba em um lugar alto e atraia o Umbrella-Bot para alcançar estes lugares. Quando os robôs de segurança aparecerem, fique em um lugar alto e atire neles.

62. Atraia o HAN-5 para quebrar os grandes blocos. Em seguida, use o half-pipe, passe para a rampa, salte e transforme-se em caixa durante o trajeto para quebrar a parede. Suba o half-pipe e prossiga. Atraia o Lit e mantenha-se perto dele para afastar os ratos.

63. Junte 30 blue charges próximo ao "elevador" onde devem ser usados e use a plataforma para chegar à ponte. Uma vez nela, tome cuidado com os pistões quando prosseguir. No trecho das plataformas movediças, fique atento para se transformar em caixa quando for necessário. Quando chegar à cena seguinte, suba a rampinha que surge perto de EVE. Resolva o enigma e siga para o trecho em que é preciso subir nos tratores para prosseguir. Pegue os blue charges espalhados neste trecho para abrir a

porta que requer 20 deles e chegar à plataforma que tem as peças finais de EVE.

ARTEFATOS
• **Raquete.** Logo no início da fase, na grande mancha escura do lado oposto ao do raio de sol.
• **Acordeão.** Logo em frente à primeira rampa.

HOLO DETECTOR DASH

64. O primeiro desafio desta fase é enfrentar o tráfego novamente. Ele vai estar mais rápido, portanto fique atento. Use um cubo magnético para mover o grande cubo roxo e, a seguir, acerte a placa vermelha para poder passar. Resolva o enigma na porta. Entre, desligue os chafarizes, siga para a área das piscinas e use-os como plataforma. Novamente, acerte as placas vermelhas para levantar os obstáculos e mais à frente use o cubo magnético para atrair o grande cubo roxo e poder passar. No trecho com os seguranças, afaste-se deles, vire e atire. Não esqueça de juntar os blue charges. Na sala onde é preciso usar os carrinhos de toalhas como passarela, use o cubo magnético para mover o cubo roxo e abrir caminho. Para passar o trecho onde há uma porta com raios sobre um buraco, primeiro mova o grande cubo roxo de seu lugar com um cubo magnético e em seguida atinja a placa vermelha atrás dele para criar um caminho por onde passar.

66. No trecho a seguir, use cubos magnéticos para mover os cubos roxos e criar um caminho por onde passar. Após acumular os blue charges necessários, siga para a porta que os requer. Desligue os outros chafarizes, volte à área das piscinas e siga EVE, destruindo todos os robôs de segurança que aparecerem. Quando chegar à grande piscina vazia, permaneça andando em círculos, acompanhando o formato do lugar e quando estiver distante dos robôs, vire e atire. Não deixe passar os caixotes que EVE joga e que contém itens para restaurar a energia e o laser para concluir mais uma tarefa.

ARTEFATOS
• **Óculos de mergulho.** Na sala onde é preciso usar os carrinhos de toalha como passarela.
• **Bola de praia -** Em uma ilhota que pode ser acessada logo após o primeiro grande salto sobre a piscina.

A ROBOT'S LAST STAND

67. Esta é uma corrida mais curta e o maior obstáculo é o entulho que cai em seu caminho, mas basta prestar atenção nas sombras para desviar facilmente.

HOMECOMING

68. Hora de controlar EVE pela última vez. Aqui há mais obstáculos que nas outras vezes, mas a tática de acelerar e atirar sem parar continua funcionando muito bem. Você pode conversar com os humanos e com os robôs para ajudá-los no que eles precisarem. Termine a fase. Agora é só curtir o final do game.

Claro

idéias

Conheça os novos games para se divertir no celular

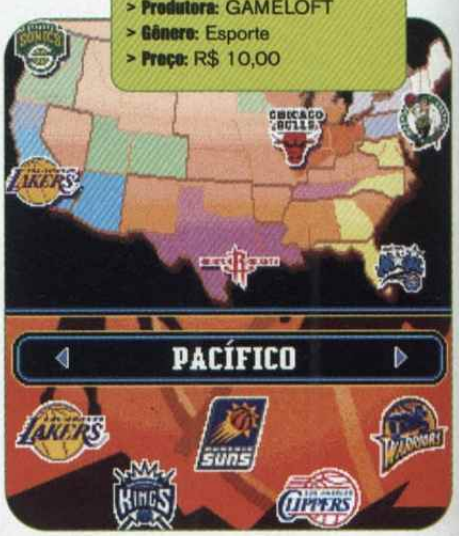
IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

NBA SMASH

As enterradas mais destruidoras que você já viu

> **Produtora:** GAMELOFT
> **Gênero:** Esporte
> **Preço:** R$ 10,00



O **BASQUETE DE RUA** é um dos esportes mais radicais do mundo e NBA Smash simplesmente multiplica por mil a adrenalina da competição. Para dominar as ruas de Miami, Los Angeles e Nova York, prepare-se para encarar mais de 150 jogadores famosos e 30 clubes da imbatível liga norte-americana NBA. Pode apostar que você terá que suar para derrotar este pesado elenco de celebridades.

As partidas rolam em duplas e o que vale é usar a ginga e criatividade dos craques para executar dribles humilhantes. Os movimentos são impressionantes e não servem apenas para deixar seu adversário caído e desconcertado, mas também são vitais para acumular pontos para encher a barra de especial. Com a barra cheia é possível executar enterradas absurdas nas quais o jogador desafia as leis da física e – do meio da quadra – pula por cima da cabeça do seu oponente para enterrar um bola que, literalmente, fica em chamas. Tudo isso rola acompanhado por efeitos explosivos de luz e trilha sonora radical, qualidades que dão o tom de espetáculo que é indispensável para um jogo de basquete de rua.

Não há regras no basquete de rua e você pode improvisar para surpreender o oponente. Uma das opções mais legais é usar um terceiro jogador, geralmente uma das pessoas que está assistindo ao jogo, para tocar a bola e recebê-la de volta para completar um alley-oop. O fato de não haver regras típicas do basquete profissional significa também que você não precisa pegar leve na defesa e pode arrepiar os atacantes adversários para retomar a posse de bola. NBA Smash é uma fonte inesgotável de desafios e permite disputas rápidas no modo Arcade ou competição mais prolongada no modo Carreira, no qual o objetivo é vencer os clubes famosos para ganhar fama.

The NBA and individual NBA member team identifications reproduced on or in this product are trademarks and copyrighted designs, and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2008 NBA Properties, Inc. All rights reserved.
© 2008 Gameloft. All rights reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries

MERCENARIES 2

Ganhe fortunas com um time de mercenários

MERCENARIES 2 É UM DOS JOGOS MAIS AGUARDADOS DOS VIDEOGAMES da nova geração e também vai arrebentar nos celulares. A ação rola na Venezuela, local dominado por um tirano e foco de uma crise mundial de petróleo. Seus mercenários trabalham para clientes poderosos com interesses no local e terão que fazer trabalhos sujos como invasões, perseguições e, é claro, destruição de propriedade alheia. A ação não pára nunca e o arsenal disponível para os tiroteios é bastante interessante. O mais importante (além da pontaria) é usar suas habilidades para sobreviver, pois os inimigos são muito perigosos e tão bem armados quanto os seus mercenários.

> **Produtora:** I-PLAY
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

©2008 Published by I-play, trademark and trading name of Digital Bridges Ltd. Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC. All rights reserved.

MIDNIGHT POOL 2

Revele o seu talento e torne-se o rei da sinuca

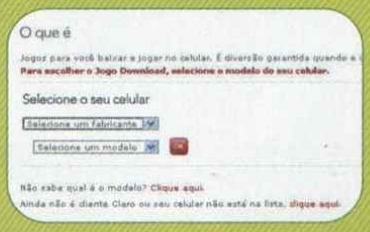
> **Produtora:** GAMELOFT
> **Gênero:** Esporte
> **Preço:** R$ 10,00

PREPARE-SE PARA UM TOUR POR OITO BARES NORTE-AMERICANOS. As partidas convencionais são só o início da diversão, pois o jogo fica quente quando começam os desafios criativos. No jogo, é possível comprar itens como giz e luvas para melhorar o seu desempenho, precisão e força. Nesta nova versão, você pode acessar recursos de visão tridimensionais para analisar melhor a situação e pode desafiar seus amigos para uma partida no seu celular.

© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Midnight Pool are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

BOB ESPONJA - PERSEGUIÇÃO NA FENDA DO BIKINI

Encare a maior aventura do fundo do mar

UMA AVENTURA COM A TURMA DO BOB ESPONJA SÓ PODE SIGNIFICAR MUITAS GARGALHADAS E LOUCURAS na famosa e profunda Fenda do Bikini. Aqui você conta com a ajuda de Sandy, Gary e Patrick para escapar de inimigos bizarros que fazem de tudo para acabar com o dia de Bob Esponja. Além de habilidade e reflexos para escapar dos ataques, você tem que ficar atento aos segredos dos cenários.

> **Produtora:** GLU
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 10,00

© 2008 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados. Nickelodeon, Bob Esponja e todos os títulos, logotipos e personagens relacionados são marcas de Viacom International Inc. Criado por Stephen Hillenburg

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE MAIO

1. SONIC AT THE OLYMPIC GAMES
2. FIFA MANAGER 08
3. BOB ESPONJA - PERSEGUIÇÃO NA FENDA DO BIKINI
4. O INCRIVEL HULK
5. KUNG FU PANDA

Por Carlos Sá

SUPER STAR

→ **Produtora:** Housemarque → **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment → **Console:** PS3 → **Gênero:** Shooter

AQUI TEM

- ☑ 9 troféus de bronze
- ☑ 6 troféus de prata
- ☑ 2 troféus de ouro

Encare novamente as batalhas mais insana do espaço e fature os seus primeiros troféus

Stardust é um velho conhecido da PlayStation Network. Atualmente exclusivo para PlayStation 3, ele foi originalmente lançado para o computador Amiga, nos tempos em que os jogos ainda vinham em disquetes. Treze anos depois, ele voltou totalmente reformulado, não apenas no visual, mas também com uma jogabilidade muito mais simples. Você controla uma nave com o objetivo de salvar alguns planetas limpando sua orbita de asteróides e criaturas indesejáveis. O visual do jogo é fantástico, cores saltam na tela a cada explosão e as armas parecem verdadeiros fogos de artifício.

Apesar de ter um visual bem chamativo e ofuscante, a jogabilidade não é afetada. Os comandos do jogo são super simples e em menos de cinco minutos você já está com total controle da situação. Basta usar o analógico da esquerda para controlar a nave e a alavanca da direita para apontar a direção dos disparos. É intuitivo atirar e controlar a mira ao mesmo tempo. As únicas exigências impostas ao jogador são boa concentração e reflexos para se esquivar dos objetos.

A nave possui três tipos de armas: Rock Crusher, Gold Melter e Ice Splitter; cada qual é mais eficiente contra um determinado tipo de asteróide e inimigo. Ao coletar os tokens, os power-ups do game, as armas ficam mais potentes. Alem das armas, a nave possui o auxílio de impulso e bombas, que ajudam muito a fugir dos constantes cercos montados pelos inimigos furiosos.

CURTO E INTENSO

Stardust HD conta com apenas cinco planetas, e em apenas uma hora de tiroteio é possível acabar o jogo - é curto demais até para um jogo arcade. Existe, porém, uma expansão que pode ser comprada na PSN e que acrescenta alguns modos novos ao jogo, aumentando o desafio. O fato de o jogo ser curto, mesmo com suas expansões, ajudam a tornar o jogo extremamente viciante e uma ótima opção para jogar com um amigo do lado. Infelizmente, o jogo não trás um modo online: seu modo cooperativo cairia muito bem em uma partida online com quatro amigos. Isso ainda pode pintar em uma futura expansão.

AVALIAÇÃO D&T — PS3

Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★☆☆
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★★☆

NOTA FINAL 8,0
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

SHOOTER

Power-Ups: ★★★★☆
Evolução da dificuldade: ★★★★☆
Inovação do estilo: ★★★★☆
Chefes: ★★★★☆
Velocidadade da ação: ★★★★☆

DUST HD

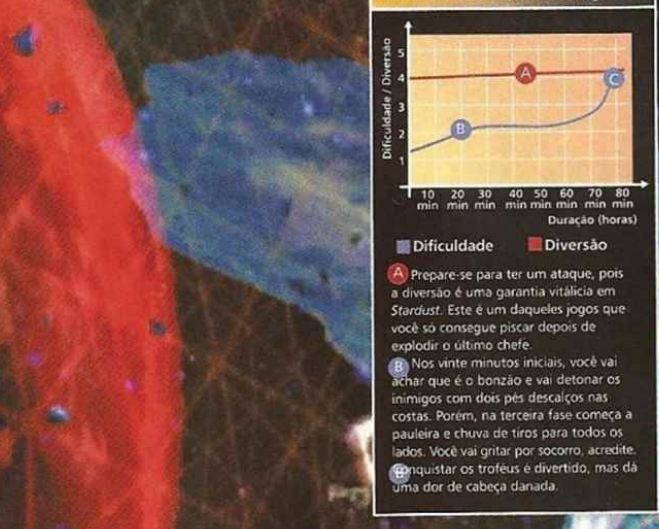
EXCELÊNCIAS

PRIMEIRÃO
O primeiro jogo a trazer o sistema de troféus ao Play 3

BOATE ESPACIAL
Os shows de luzes e fogos mais intensos e cegantes de toda a galáxia

TERCEIRO OLHO
Treino supremo de cordenação e reflexos. Você vai virar uma máquina!

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



A Prepare-se para ter um ataque, pois a diversão é uma garantia vitalícia em *Stardust*. Este é um daqueles jogos que você só consegue piscar depois de explodir o último chefe.

B Nos vinte minutos iniciais, você vai achar que é o bonzão e vai detonar os inimigos com dois pés descalços nas costas. Porém, na terceira fase começa a pauleira e chuva de tiros para todos os lados. Você vai gritar por socorro, acredite.

C Conquistar os troféus é divertido, mas dá uma dor de cabeça danada.

TROFÉUS

Lançado no dia 2 de julho de 2008, *Super Stardust HD* entrou para a história do PlayStation 3 como o primeiro jogo a receber o sistema de troféus, novidade que veio com a atualização do firmware 2.40 do PS3. Trata-se de um sistema de desafios extras, que premia o jogador com troféus por cumprir tarefas especiais. Cada troféu adquirido aumenta um pouco a barra de "experiência" do perfil do jogador, que ganha um level quando ela é preenchida. Exatamente como estamos acostumados a ver em jogos de RPG. Existem quatro níveis de troféus: bronze (fácil), prata (normal), ouro (difícil) e platina (muito difícil). O troféu platina só é habilitado ao conseguir todos os demais troféus do jogo e não está disponível em jogos da PlayStation Network.

Além do firmware, é necessário fazer a atualização gratuita de *Stardust HD* para a versão 4.00 para disputar estes troféus. Esta nova atração deu nova vida ao jogo, alavancando consideravelmente suas vendas.

A maioria dos novos games para Play 3 virá com o sistema de troféus, e alguns antigos, como *Uncharted* e *Pain*, receberão patches para habilitar este novo e viciante desafio.

BRONZE

Os troféus de bronze são os mais fáceis de conseguir para a sua coleção. Basta ser insistente e vencer todas as fases de *Stardust*.

HERO OF LAVE
Planeta Lave completo
Complete todas as etapas do planeta Lave.

HERO OF COVENTINA
Planeta Coventina completo
Complete todas as etapas do planeta Coventina.

HERO OF NEMAIN
Planeta Nemain completo
Complete todas as etapas do planeta Nemain.

HERO OF TARANIS
Planeta Taranis completo
Complete todas as etapas do planeta Taranis.

HERO OF SEGOMO
Planeta Segomo completo
Complete todas as etapas do planeta Segomo.

THE TOKENIZER
Arcada - recolha 5 tokens com um só impulso
Consiga o troféu "Recolector de Tokens" para ganhar automaticamente o Tokenizador.

SCROOGE MACBOOM
Arcada - Consiga 10 bombas
Durante o jogo aparece uma nave com um tonel verde de cada lado; os tonéis verdes se transformam em bombas quando destruídos. Colete essas bombas até você acumular dez delas no total.

OPCIONAL DE NAVES EXTRAS*
Interminável - Sobreviva 7 minutos sem morrer
No modo Interminável, sobreviva durante sete minutos sem morrer nenhuma vez. Logo que começar a partida, evite atirar nos meteoros e em tudo que aparecer no planeta, pois isso faz com que menos objetos se aproximem do planeta. Destrua apenas a nave com as bombas e economize ao máximos suas bombas. Quando a coisa estiver muito apertada, destrua o nuke, a estrutura em forma de cone que aparece no planeta. Sua explosão elimina todos os outros objetos no planeta. Evite ao máximo destruir todos os objetos no início de cada etapa; cada segundo conta nesse momento.

ENCONTROS IMEDIATOS*
Sobrevivência - Sobreviva 45 segundos sem disparar ou usar bombas
No modo Sobrevivência não destrua nenhum objeto. Fique se esquivando por 45 segundos.

PRATA

Exigem mais trabalho, como completar o jogo no nível normal e achar todos os itens de uma fase. É preciso terminar mais de uma fase.

TOKEN HOARDER
Arcada - Recolha 15 tokens com um só impulso
Na segunda fase de cada planeta existem meteoros marcados com um número. Destrua-o e outro com um número menor vai surgir no lugar. Faça isso até que apareça um meteoro todo verde, o bônus. Afaste-se um pouco dele, mire no centro e aperte L2 para dar um impulso. O ponto de impacto tem que ser preciso. Se não conseguir de primeira, insista até fazer certo.

WELL PREPARED
Arcada - acumule 20 bombas
Use o mesmo esquema do troféu "Forretas MacBombas" para habilitá-lo.

SHIELD BLASTER
Arcada - Recolha 5 tokens escudo quando já estiver com um escudo ativado
O token de escudo é um rosa. Ao pegá-lo, você fica com escudo ativado até tocar em algum objeto. Mantenha seu escudo ativado e, quando avistar um token de escudo, corra atrás dele. Não precisa pegar os cinco escudos com o mesmo ativado. Se você avistar um token amarelo, não pegue, ele é para nave extra, espere até que ele vire um escudo.

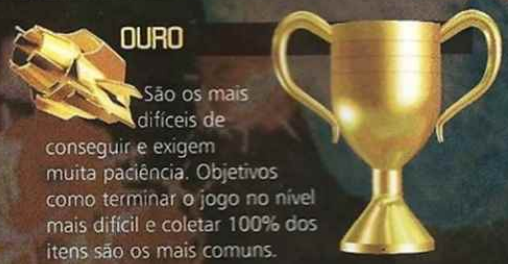
SCENIC ROUTE
Arcada - Complete um planeta sem utilizar o impulso
Basta fazer todas as fases de um planeta sem usar o impulso (L2). O melhor planeta para fazer isso é o primeiro, Lave.

LATE BOOMER*
Bombardeio - Consiga 15 bombas
Este é um dos troféus mais difíceis. No modo Bombardeio, seu objetivo é acumular 15 bombas. A dificuldade está no fato de você contar apenas como bombas. A missão começa com 10 bombas e, logo no início, há uma nave com mais bombas. Exploda uma bomba bem perto da nave para ganhar duas bombas. Mantenha-se esquivando dos objetos até aparecer a próxima nave e repita o procedimento para ganhar o troféu.

SHOCK AND AWE*
Interminável - destrua 10 nukes
O nuke é uma estrutura em forma de cone que aparece no planeta. Destrua tudo pela frente até que ele apareça. Ao explodi-lo, tudo ao redor também é destruído, iniciando uma nova fase. Destrua o nuke assim que ele aparecer. A cada nova fase a coisa fica mais difícil.

*Precisa da SOLO Expansion

OURO



São os mais difíceis de conseguir e exigem muita paciência. Objetivos como terminar o jogo no nível mais difícil e coletar 100% dos itens são os mais comuns.

MULTIPLIER HERO

Arcada - consiga um multiplicador 10x

Inicie uma partida nova desde o primeiro planeta. Evite ao máximo morrer. Procure coletar muitos tokens e terminar cada etapa dos planetas abaixo do tempo bônus, para acumular mais pontos, mas também seja muito cauteloso. Procure sempre por escudos para facilitar. Se você seguir tudo direitinho, conseguirá o 10x no quarto planeta, Taranis.

IBROTHER IN ARMS**

Tela dividida Cooperativo - Segomo - Consiga 3 minutos contínuos de impulso de armas cooperativo

O modo cooperativo tem que ser com a tela dividida, pois o normal não funciona para este troféu. Entre no planeta Segomo com dois controles. Não precisa ter uma segunda pessoa para jogar, basta não atirar em nenhum dos asteróides para não pintar nenhum objeto novo. Mantenha as duas naves próximas uma da outra de forma que apareça um raio ligando as duas. Mantenha assim por três minutos.

**Precisa da expansão TEAM Expansion

PLATINA

Este troféu só é liberado após habilitar todos os troféus de bronze, prata e ouro de um jogo. Os jogos lançados pela PlayStation Network não oferecem troféus platina, somente nos jogos em mídia.

Ação alucinante é a marca de Stardust. Às vezes é impossível reagir à quantidade absurda de disparos

GAMES Atacado

Distribuidora: INFINITY

Leitorres para todos os consoles

Temos vários tipos de peças e acessórios para games em geral.
Vendas no atacado e varejo.
Para vendas em atacado, entregamos SEDEX para todo Brasil.
Lojista, faça um cadastro em nosso web-site: www.gameatacado.com.br

- Memory card infinity
- Controle infinity (ps2 - usb)
- Bolsas
- Unidade óptica
- Peças para manutenção

Assistencia técnica de video-games atacado e varejo.
Seja um distribuidor da marca infinity na sua região, consulte-nos!

Guitarras, volantes e tapetes para todos consoles.

E-mail: contato@gameatacado.com.br
Msn: games-atacado@hotmail.com
Fone: (11) 3333-4738 Fax: (11) 3337-7949
Endereço: Rua: Santa Ifigenia Nº 213 / 2 andar loja 23 Cep:01207-000 Centro São Paulo

Tudo para o seu videogame e PC

Playstation 3
40GB
3x R$ 433,33
sem juros
ou R$ 1.299,99 à vista

Kit Guitar Hero 3
para Playstation 3
3x R$ 133,33
sem juros
ou R$ 399,99 à vista

PSP Slim
3x R$ 216,66
sem juros
ou R$ 649,99 à vista

Playstation 2
3x R$ 116,66
sem juros
ou R$ 349,99 à vista

God of War II
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista

Guitarra
com fio Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

PC

HD 80GB
Sata 2 à partir de
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

Memória 1 GB
DDR2 667 Kingston
3x R$ 21,66
sem juros
ou R$ 64,99 à vista

Placa de Vídeo 512 Mb
PCI GF 8800GT DDR3 SLI XFX
3x R$ 283,33
sem juros
ou R$ 849,99 à vista

Gravador de DVD
LG H58N preto
3x R$ 24,99
sem juros
ou R$ 74,99 à vista

Promoções válidas por tempo limitado ou enquanto durar o estoque. Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

Financiamos em até 3x s/juros ou até 36 vezes*
Aceitamos os cartões

VISA · MasterCard · American Express · Diners Club International · Hipercard

Enviamos nossos produtos via sedex para todo o Brasil.
Preços especiais para lojstas. Consulte!

compra • venda • troca • assistência técnica • lan games • campeonatos

Controle c/ fio
para Xbox 360
3x R$ 43,33
sem juros
ou R$ 129,99 à vista

Controle Nunchuk
para Nintendo Wii
3x R$ 29,99
sem juros
ou R$ 89,99 à vista

Pro Evolution Soccer 08
3x R$ 26,66
sem juros
ou R$ 80,00 à vista

PC
PS2
PS3

Volante vibration univ.
com marcha Leadership
1 ano de garantia
3x R$ 33,33
sem juros
ou R$ 99,99 à vista

Visite nossa nova loja ampliada
Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

mapa de localização

fonte: Google Maps

HOUSE GAMES
ONLINE

PABX: (11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com **Visite nosso site: www.housegames.com.br**

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 m. da estação São Bento do Metrô

www.NaçãoDesign.com.br

CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

consulte R$ 149,00 R$ 179,00 R$ 179,00

Preço Imbatível
R$ 99,00 cada

R$ 79,00 cada

PlayStation 3
80 GB - Metal Gear 4
R$ 1.999,00

PSP - God of War
R$ 699,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00

R$ 99,00

SUCESSO DE VENDAS

TODO O SITE 10X S/ JUROS

DESCONTO 10% BOLETO

VISA

ENTREGA VIA SEDEX CORREIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

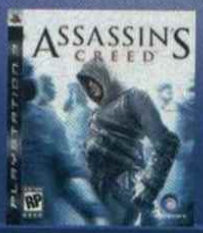
MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

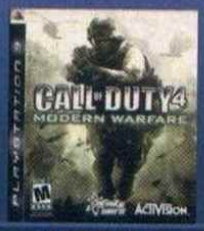
Netunia
.com.br

LANÇAMENTOS DE JANEIRO



assassins creed

blacksite area 51



call of duty 4 modern warfare

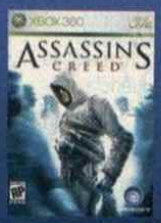
haze

need for speed pro street

Half-Life 2

uncharted drake's fortunee

unreal tournament



assassins creed

call of duty 4 modern warfare

need for speed pro street

dragon ball z budokai tenkaichi

fire emblem radiant dawn

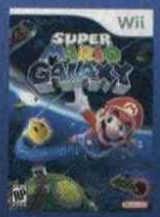
ghost squad

dragon ball z budokai tenkaichi

mario & sonic at the olympic games

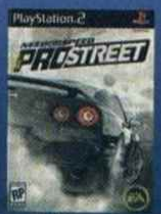
mendal of honor heroes 2

resident evil umbrella chronicles



super mario galaxy

need for speed pro street



need for speed pro street

castlevania dracula x

medal of honor heroes 2

silent hill origins

the simpsons game

contra 4

the simpsons game

star wars

zelda phantom hourglass

ultimate mortal kombat

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS A VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VALIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

Televendas: (11)

Tudo em 3x sem juros

3825.7600

GAROTA PLAY

AGOSTO 2008

CHRI

Dicas & Truques para

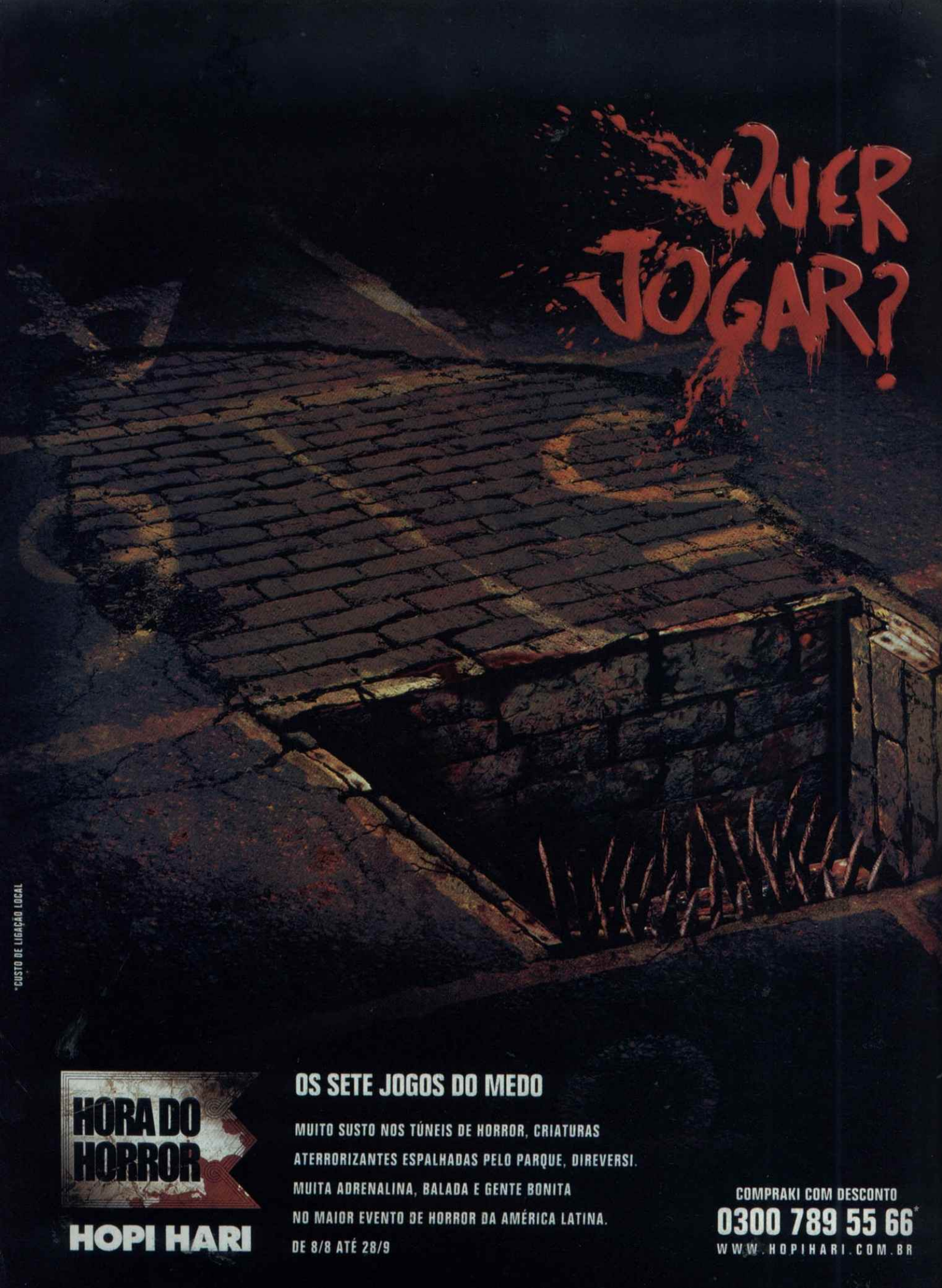
PlayStation

www.uniagames.com.br

Fotógrafo: Nelson Alves
Modelo: Camila Pacheco Hernández, 19 anos
Maquiagem: Kauê Kostha
Produção: Aida Lima e Gabriela Isgroi
Roupa: Tereza Atelier
(site: www.donatereza.com)

Veja Vocês Aqui

STIE MONTEIRO
TEKKEN 5



*CUSTO DE LIGAÇÃO LOCAL

HORA DO HORROR

HOPI HARI

OS SETE JOGOS DO MEDO

MUITO SUSTO NOS TÚNEIS DE HORROR, CRIATURAS ATERRORIZANTES ESPALHADAS PELO PARQUE, DIREVERSI. MUITA ADRENALINA, BALADA E GENTE BONITA NO MAIOR EVENTO DE HORROR DA AMÉRICA LATINA.

DE 8/8 ATÉ 28/9

COMPRAKI COM DESCONTO

0300 789 55 66*

WWW.HOPIHARI.COM.BR

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados. SPEED RACER MOVIE: © WBEI. SPEED RACER: □ SRE. (s08). Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter□ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. ©2008 Warner Bros. Ent. Inc. TM & © DC Comics. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. ©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation□. Property of Fox.

Por Leandro Rodrigues

GOD OF WAR 2

AQUI TEM
- Roteiro Completo
- Localização dos Baús
- Localização das Urnas Secretas

→ Produtora: Sony → Distribuidora: Sony → Console: PS2 → Gênero: Ação

Vale a pena ver de novo. Kratos retorna as páginas da *D&T* a pedidos dos leitores

Kratos é capaz de façanhas fora de série e não apenas nos consoles da Sony. Os games da série *God of War*, que o guerreiro espartano protagonista, conseguiram alcançar a fama até mesmo com quem não joga nenhum videogame. Pelo menos é o que aconteceu aqui na Editora Europa, com as garotas do nosso atendimento, que já decoraram o nome do herói, seus jogos e suas possíveis continuações, graças ao enorme quantidade de pedidos via telefone e e-mail.

É justamente por isso que estamos republicando o detonado do *God of War 2*, para atender a quantidade insana de pedidos dos leitores que ainda querem terminar essa aventura épica e estão encalhados em alguma parte. Esta é sua chance.

Além disso, *God of War 3* já foi anunciado e quem deseja acompanhar o fim desta trilogia precisa estar por dentro do que aconteceu na segunda parte da história.

Portanto, agora não tem mais nenhuma desculpa, corra atrás da sua cópia do jogo e encare esse desafio.

DESPEDIDA EM GRANDE ESTILO

God of War 2 reúne todos os elementos de um grande sucesso, a começar pelo sensacional enredo. Adicione a isto tudo um gráfico espetacular, com belos efeitos de iluminação e cenários grandiosos e repletos de detalhes surpreendentes. O resultado é incrível.

Mas Kratos não seria herói que é se não fossem os inimigos. Desde soldados até figuras mitológicas dos mais variados tamanhos, algumas maiores do que o próprio tamanho da tela do seu televisor, o que obriga o jogador a enfrentá-los em várias etapas e com uma paciência fora do normal.

Tudo acompanhando da sensibilidade do herói spartano. Kratos é um selvagem que não tem o menor pudor em acabar com os seus adversários da maneira mais cruel possível. São seqüência de tirar o fôlego, tudo rodando sem nenhuma queda de velocidade. E para quem acha tudo isso pouco, a trilha sonora dá o toque final com composições que traduzem todo o clima místico da aventura.

ACESSO RÁPIDO

Tecnologia a serviço do guerreiro espartano. Agora é possível entrar em qualquer um dos menus do jogo em tempo real, sem a necessidade de pausar o jogo. Isso facilita a troca de armas e mágias, com um simples toque no botão direcional.

Isso também ajuda na hora de melhorar suas armas ou magias, um recurso fundamental em um jogo onde os inimigos não param de pipocar na sua tela e pausar o jogo pode resultar em uma tela de game over totalmente desnecessária.

Como aperitivo do que deve aparecer no próximo *God of War 3*, os produtores criaram todas as animações do jogo com uma versão em alta resolução e depois de terminar o jogo elas são disponibilizadas no menu de extras. O jeito é desfrutar desta despedida inesquecível até que a continuação finalmente de as cor as

AVALIAÇÃO D&T — PS2

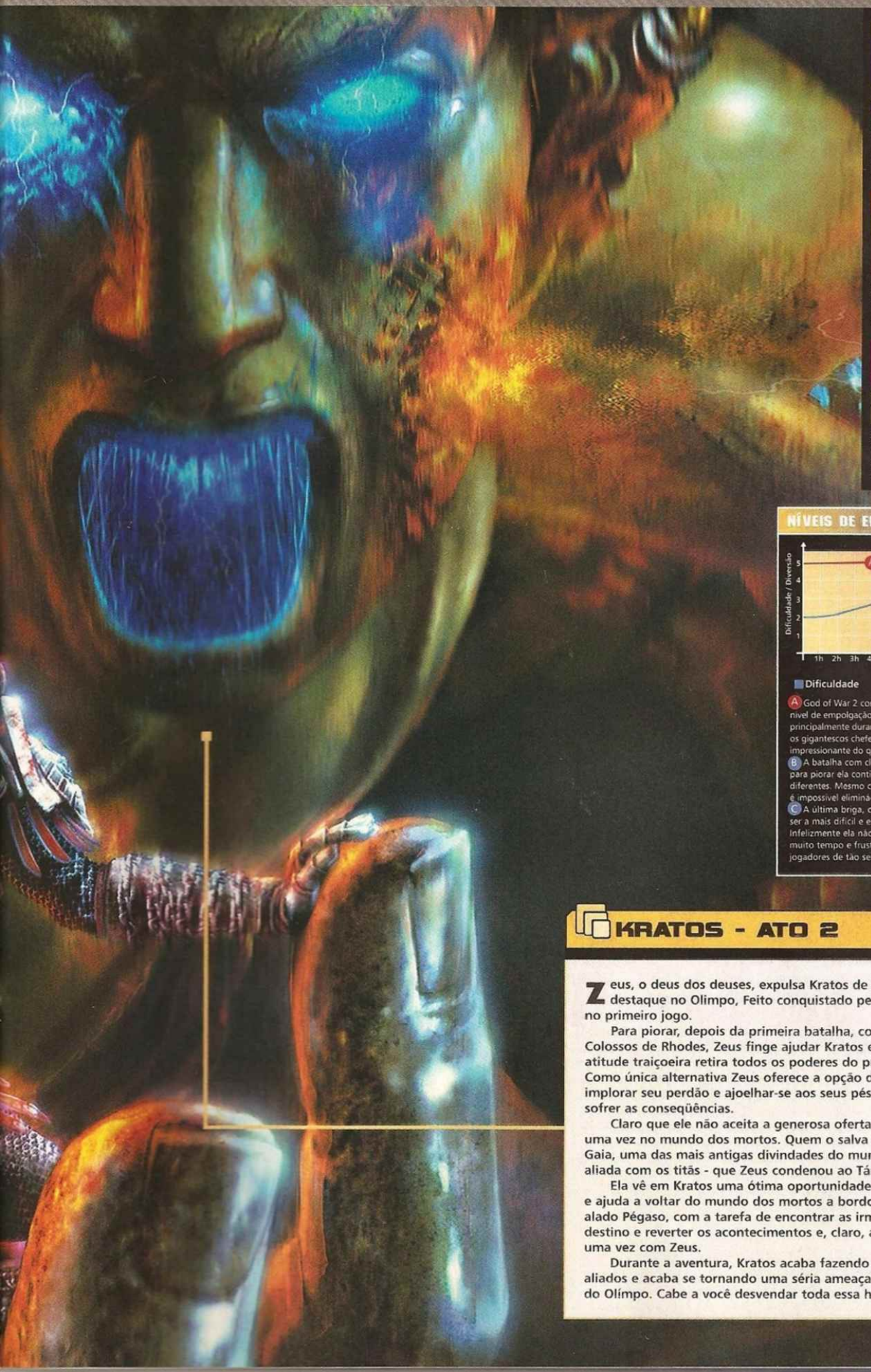
Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 10 — PERFEITO

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★★
Atrações Extras: ★★★★★
Sistema de Câmera: ★★★★★
Chefes: ★★★★★



EXCELÊNCIAS

CRUEL!!!
Kratos não bate, ele simplesmente humilha os inimigos

REI DOS PACTOS
Kratos novamente faz um pacto e volta para vingar-se

GARANHÃO
Apesar de bruto, Kratos faz sucesso com as mulheres

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A God of War 2 consegue manter o nível de empolgação do começo ao fim, principalmente durante as batalhas com os gigantescos chefes. Uma mais impressionante do que a outra.

B A batalha com clotho é complicada e para piorar ela continua por três andares diferentes. Mesmo com muitos combos é impossível eliminá-la rapidamente.

C A última briga, com Zeus, deveria ser a mais difícil e empolgante. Infelizmente ela não chega a durar muito tempo e frustra a maioria dos jogadores de tão sem graça que é.

KRATOS - ATO 2

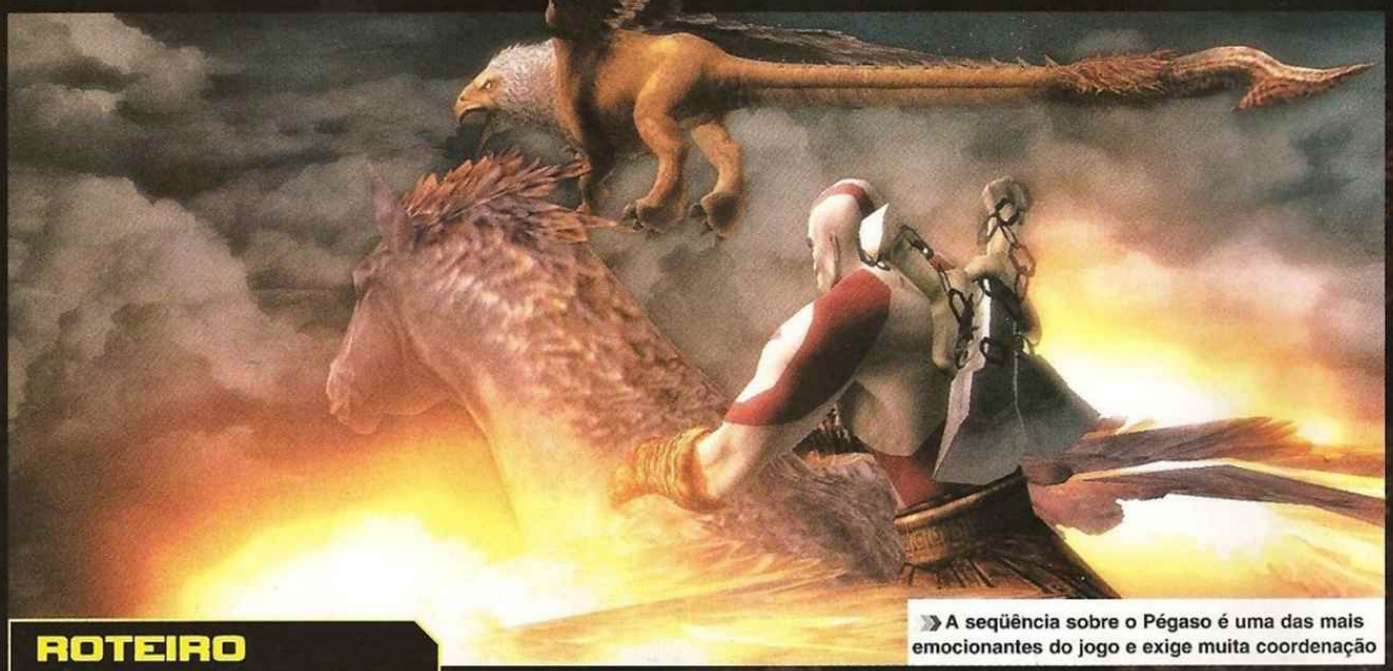
Zeus, o deus dos deuses, expulsa Kratos de seu lugar de destaque no Olimpo, Feito conquistado pelo espartano no primeiro jogo.

Para piorar, depois da primeira batalha, contra o Colossos de Rhodes, Zeus finge ajudar Kratos e em uma atitude traiçoeira retira todos os poderes do protagonista. Como única alternativa Zeus oferece a opção de Kratos implorar seu perdão e ajoelhar-se aos seus pés ou então sofrer as conseqüências.

Claro que ele não aceita a generosa oferta e acaba mais uma vez no mundo dos mortos. Quem o salva desta vez é Gaia, uma das mais antigas divindades do mundo. Ela está aliada com os titãs - que Zeus condenou ao Tártaro.

Ela vê em Kratos uma ótima oportunidade de vingança e ajuda a voltar do mundo dos mortos a bordo do cavalo alado Pégaso, com a tarefa de encontrar as irmãs do destino e reverter os acontecimentos e, claro, acabar de uma vez com Zeus.

Durante a aventura, Kratos acaba fazendo novos aliados e acaba se tornando uma séria ameaça aos deuses do Olímpo. Cabe a você desvendar toda essa história.



A seqüência sobre o Pégaso é uma das mais emocionantes do jogo e exige muita coordenação

ROTEIRO

RHODES

1. Acabe com os soldados e abra o portão. Siga até o fim do corredor e tome cuidado com a mão do Colosso. Entre na passagem à esquerda. Nesta sala, suba a escada e saia pela sacada.

COLOSSUS - ROUND 1

2. Nesta batalha, ele usa três tipos de ataque. O primeiro é um tapa frontal no meio da tela: use a esquiva com o analógico direito para escapar. Aproveite esse momento para desferir vários ataques na mão dele. Quando ele encher a mão de inimigos, fuja para não ser pego por algum "objeto não-identificado". Repita todo procedimento até os olhos se apagarem. Suba no muro do lado esquerdo e aperte R1 para lançar uma pedra no Colosso. Use novamente o R1 para subir na balista e ● para esticá-la. Pule no inimigo e repita os botões que aparecem na tela.

RHODES BATHHOUSE

3. Depois de cair em uma espécie de piscina, suba à superfície e colete os orbs atrás dos biombos (um deles tem um minigame com duas mulheres: tenha juízo!). Volte e desça pelo duto de água. No meio do caminho há uma grade, aperte e segure R1 para destruí-la. Suba a escada do lado direito e salve o jogo apertando R1 no feixe de luz dourada. Acione a alavanca e aperte R1 para usar como suporte os caixotes. Finalize com um pulo duplo para chegar ao outro lado, escale as paredes e abra o portão. Do lado de fora, suba a escada. O Colosso vai tentar pisar em você, use ● para escapar e suba pela parede à esquerda.

COLOSSUS - ROUND 2

4. Use a esquiva com o analógico direito para fugir dos golpes frontais. Neste momento, ele deixa o punho dando sopa. Aproveite e desça o sarrafo. Quando ele andar para trás, significa que está preparando um golpe com os dois punhos. Esquive-se e repita o processo até ele cair apoiado sobre o punho, no fundo da tela. Use o gancho para chegar ao outro lado, aperte ● para subir no monstrengo e, em seguida, repita os botões da tela. Pulando de volta para o chão, você deve repetir o mesmo procedimento. Quando fizer o segundo risco no rosto da estátua, ela vai agarrar você: aperte L1 e R1 alternadamente.

RHODES PALACE

5. Abra o portão e vire para o lado direito. Passe o corredor, use R1 para agarrar a estátua do lado esquerdo e empurre-a até a frente do portão. Aperte e segure ✖ para chutá-la para o outro lado e role para passar pelo portão. Antes de usar o dispositivo de pressão, puxe a estátua para o lado direito. No novo corredor, vire à esquerda e pegue no alto a **Urn of Gaia**. Volte e deixe a estátua em cima do dispositivo de pressão. Elimine os inimigos do corredor da esquerda, dando preferência aos arqueiros junto à porta. Suba no elevador do lado direito e acione a alavanca. Ao chegar à janela, acerte o olho do Colosso e desça.

EASTERN RAMPARTS

6. Após receber a **Blade of Olympus** das mãos de Zeus, suba a escada do lado direito e use ✖ para subir nos beirais do lado direito. Avance pela passarela e, novamente, tome cuidado com os arqueiros. Use R1 para abrir o portão, quebre a janela e siga pela passarela. Passe pelas vigas, salve o jogo e suba a escada. Desça pela corrente, elimine os soldados e levante o portão. Desça, corra pela ponte e se prepare para o terceiro e último confronto com o Colosso.

COLOSSUS - ROUND FINAL

7. Tome cuidado com os riscos azuis que ele faz no chão. Corra até o fundo da tela, fique em frente à mão dourada e use R1 para girar e atacar o Colosso. Volte e tente tirar a espada, apertando o R1. Esta ação vai fazer com que sua arma desapareça. Aproxime-se do Colosso e solte o especial (segure L2 e aperte ● várias vezes). Quando o Colosso ficar parado novamente, tente tirar a espada outra vez. O efeito é colateral e você perde sua barra de magia. Agora fique do lado esquerdo da espada para que o Colosso tente acertar um golpe com as duas mãos ao mesmo tempo. Pule para escapar do impacto provocado por este movimento e, em seguida, acerte golpes simples com ■. Repita o procedimento várias vezes até o Colosso ficar fraco e retire a espada de vez. Com a nova arma

em mãos, acerte golpes no braço do gigante e segure L1 para se defender do ataque. Quando o símbolo aparecer na tela, aperte o botão para jogar a espada e entrar no gigante.

COLOSSUS INTERIOR

8. Suba dois lances pelas passarelas; acabe com os inimigos e pule os buracos. Depois de pular a viga azul, vire na passagem do lado esquerdo e use R1 para acertar a coluna azul. Continue subindo e use a grade da parede para se locomover. Assim que descer da parede, tome cuidado pois um bloco cai e destrói o chão. Suba na corda e atravesse para o outro lado. Continue subindo e entre na passagem da esquerda. Vá em direção à coluna do centro, quebre as correntes e use R1 para destruir esta parte da coluna. Volte e continue subindo. Ao chegar à terceira coluna, dê a volta por ela, quebre as correntes e, mais uma vez, use R1 para fincar a espada na coluna. Suba pela corda mostrada na animação. Retorne à plataforma e continue subindo. Use a escada e acione a alavanca. Desça e acerte o pêndulo várias vezes. Suba novamente e use outra vez a alavanca para levantar o pêndulo. Suba na corda, aproveite o momento em que o raio é desviado e passe. Suba e acerte a coluna mais uma vez. Quando o cenário começar a desabar, desça e pule pela boca do Colosso.

THE WRATH OF OLYMPUS

9. Zeus, em sua forma humana, vai aparecer e falar um monte na sua orelha. Depois, ainda o desafia para uma briga.

TYPHON'S DOMAIN

10. Você precisa subir para escapar do inferno. Acabe com as mãos e suba o mais rápido possível. Vire para a direita e pule. Continue subindo até chegar ao Olimpo novamente. Fale com o espartano caído, salve o jogo e suba no Pégaso.

THE BURNING HORSE

11. Em cima do cavalo alado, você deve correr atrás dos inimigos. Acerte combos com ■ e, quando aparecer o símbolo ● na tela, pule no bicho e derrube um por um. No último, você é derrubado. Movimente o analógico esquerdo de um lado para o outro até se estabilizar.

THE LAIR OF THE TITAN

12. Depois de sobrevoar o local, desça eliminando os inimigos. No canto esquerdo inferior, há um baú com um **Gorgon Eye**. Suba novamente e golpeie os dedos do Titã para abrir caminho. Use as paredes azuis para chegar à área mais baixa. Acabe com os inimigos que estão no caminho. Se isso acontecer, movimente o analógico esquerdo para os lados para se desvencilhar.

THE HAND CAVERN

13. Vá até o fundo da caverna e derrote o Minotauro. Continue em frente, destrua a grade que está nas cordas e desça. Siga para a área externa e derrote mais minotauros, mas não se esqueça de destruir as plataformas de madeira. Suba as montanhas, desça pela corrente e você encontrará Prometeu, que é mantido prisioneiro. Depois da conversa, acerte-o. Quando ele ficar preso sobre o fogo, desça pela corrente que apareceu. Continue em frente e use as paredes para chegar ao próximo save point.

FIRE OF OLYMPUS

14. No final da passagem, há um baú com um **Gorgon Eye**. Escale a parede, entre na montanha e use o gancho para chegar ao outro lado. Para pegar o baú atrás das grades, desça pela corrente e suba pelo gancho para liberar o portão. No baú você encontra uma **Phoenix Feather**. Siga até o final da caverna para enfrentar as medusas. Acerte golpes simples com ■. Quando as damas de cobras na cabeça caírem, aperte ● para subir em cima delas. Depois, execute os comandos que aparecem na tela. Use a esquiva com o analógico direito para escapar dos raios. Quebre a parede que foi liberada, siga pela passagem, pegue os dois baús e salve o jogo.

TYPHON'S CAVERN

15. Você está de frente para o titã: tome cuidado pois ele solta um bafo frio e forte que pode lhe derrubar. Use os elementos da tela para se esconder e evitar a queda até chegar à área circular. Golpeie a viga do lado direito e aperte R1 seguido de ● para derrubá-la. Suba pela nova passagem e aperte R1 para golpear os olhos do titã e ganhar a **Typhon´s Bane**. Segure L2 para selecionar a nova arma e acerte alguns tiros no olho do titã. Acabe com os inimigos e use o arco para acertar os que estão no fundo da tela. Suba pela passagem do lado esquerdo. Acabe com os inimigos e abra os baús; em um deles há uma **Phoenix Feather**. Volte e acerte uma flecha no gancho do lado direito. Use os ganchos para chegar ao outro lado e faço o caminho de volta até onde estava Prometeu.

FREEING PROMETHEUS

16. Assim que sair da caverna, use o arco para destruir a grade à direita. Pule a ponte e pegue o **Gorgon Eye**. Volte e continue rumo a Prometeu. Ao chegar onde ele está, use seu arco para derrubá-lo na fogueira e ganhar a habilidade **Rage of the Titans**. Use o arco para acertar a estrutura de madeira e suba pela corrente da plataforma que caiu. Antes de seguir pela corrente que está na horizontal, suba pela parede ao fundo e siga para a esquerda. Entre na caverna e pegue a **Phoenix Feather**. Siga pelo caminho da direita e atravesse outra corrente. Desta vez, inimigos vão tentar derrubá-lo. Use ● para fazer o mesmo com eles. Desça para o local baixo e abra o baú com **Titan Orbs**. Use o poder **Rage of the Titans** para abrir a porta.

THE RETURN

17. Faça a escalada de volta. Ao chegar à mão do titã, acerte vários golpes simples para recarregar a barra da **Rage of the Tirans**. Ative-a quando estiver cheia e acerte todos os dedos do gigante para liberar Pégaso.

THE TEMPLE OF LAHKESIS

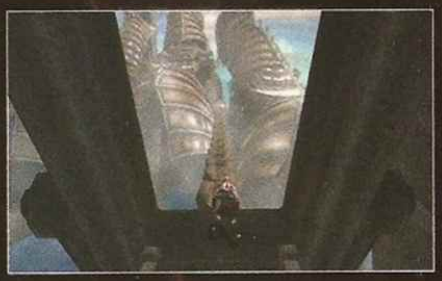
18. Mais uma batalha "a bordo" de Pégaso. Enfrente os grifos e tome cuidado: alguns são montados por soldados. No final, você tem um confronto com o líder dos grifos. Acerte vários golpes, pule em cima dele e aperte os botões corretos para cair no templo.

THE CLIMB

19. Suba a parede e, assim que chegar à terra firme, vire para a esquerda. Há dois baús desse lado e um deles possui uma **Phoenix Feather**. Suba a escada e use o teto para continuar subindo. Acabe com o soldados e dê ›

prosseguimento à escalada usando a escada do lado direito. No alto, muitos cachorros vão cercá-lo: use o poder **Rage of the Titans** e acabe com todos. Acerte os corpos pendurados por correntes para que um deles caia. Pegue-o e use a alavanca para descer ao templo. Lá dentro, solte o corpo em cima do dispositivo do chão para abrir o primeiro portão. Puxe a alavanca até o final para abrir o segundo. Passe rolando para chegar a nova área e chute a ponte.

CERBERUS



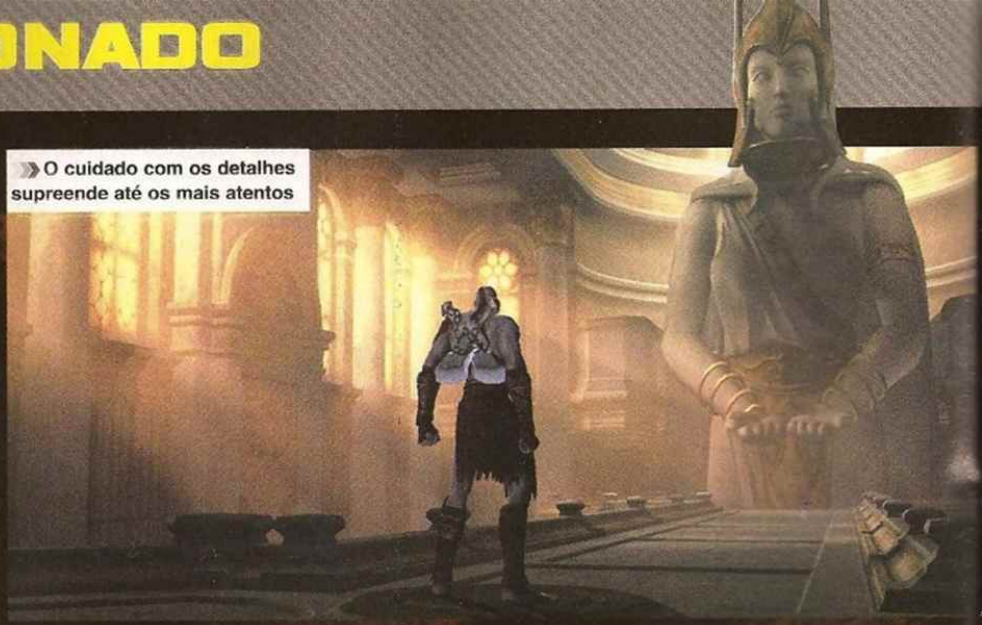
20. Do lado direito da ponte, um **Gorgon Eye**. Volte e pegue o caminho da esquerda. Quando o chão começar a desmoronar, role e passe para o outro lado. Suba perto das vigas e desça para enfrentar o cachorro de três cabeças. Primeiro, elimine os cachorros menores. Em seguida, parta para o combate franco com o cachorrão. Fique atento: quando ele correr em sua direção, segure L1 para se defender do golpe e aproveite para contragolpear. Quando um símbolo aparecer em cima da cabeça dele, aperte o botão correto várias vezes para arrancar a primeira cabeça. Repita o procedimento com a segunda cabeça. Nesse momento, sua barra de poder deve estar cheia. Use o **Rage of the Titans** para acabar com a terceira e última cabeça sem dificuldades. Destrua as três estátuas: uma delas revelará um pedestal. Puxe-o e coloque-o no encaixe da parede. Suba, pegue o baú e salve o jogo.

THE SIREN'S SONG

21. Pegue o caminho da esquerda. Desça pela parede e suba a escada que está entre os baús. Use o teto para chegar à outra extremidade da ponte, pule para o outro lado e suba pela parede quebrada. Acabe com os soldados e puxe a alavanca no final do corredor. No salão circular, você encontra as Sirens. Sempre que elas começarem a ficar azuladas, esquive para os lados. Depois, dê um contragolpe e finalize com o botão que aparece. Derrote três delas para abrir a porta. Antes de sair, suba na plataforma ao lado da corrente gigante e depois use a corrente para chegar ao alto. Atravesse pelo teto e pegue o **Gorgon Eye**. Volte, passe pela porta e salve.

THE STEEDS OF TIME

22. Atravesse a ponte formada pela corrente gigante. Suba pela parede e nem tente mexer na porta pois você ainda não tem a chave. Vá para o lado esquerdo e acione a alavanca para baixar a corda. Use-a para chegar ao outro lado e enfrentar Teseu. Ele parece um senhor pacato, mas dá um bocado de trabalho. Acerte combos com golpes simples, usando ■. Quando ele levantar a arma, use a esquiva para as laterais. Mantenha o processo, até ele acender o cajado. Se Teseu segurá-lo, faça o movimento apresentado para ativar o contra-ataque. Se ele levantar o cajado com as duas mãos, significa que vai lançar algumas vigas de gelo. Escape usando a esquiva para o lado oposto ao ataque. Quando ele subir, use o arco para acertá-lo. Mate os minotauros que aparecem para recuperar energia e magia. Assim que estiver sozinho, mande flechas para cima de Teseu. Quando ele perder o equilíbrio, pressione o botão indicado e acompanhe o desfecho para adquirir a chave **Horse Keeper´s Key**.



O cuidado com os detalhes supreende até os mais atentos

HOLDING THE REINS

23. Entre e suba por uma das laterais. No telhado, suba ao nível mais alto e use a corda para chegar ao outro lado. Use a chave para abrir a porta e o compartimento no altar ao fundo para ganhar o poder **Kronos´ Rage**. Agora, para dar um tremendo choque nos inimigos, é só segurar L2 e apertar o direcional para a direita. Suba, abra o baú que possui uma **Phoenix Feather**. Salve o jogo e siga para o outro lado.

UNLOCKING THE BLINDERS

24. Você está em frente a quatro alavancas coloridas e precisa girar cada uma delas para correr até o local que foi aberto para desativar o sistema. Comece com a verde: gire e corra para a esquerda. Depois, desça a escada em frente e pegue o **Gorgon Eye**. Siga para a alavanca vermelha, corra para o lado direito e desligue o vermelho. Volte e repita o procedimento com as outras duas. Volte ao centro e use R1 para levantar a plataforma. Execute os movimentos para chicotear os cavalos. Faça o caminho de volta para o templo, passando pela corrente.

RETURN TO THE TEMPLE

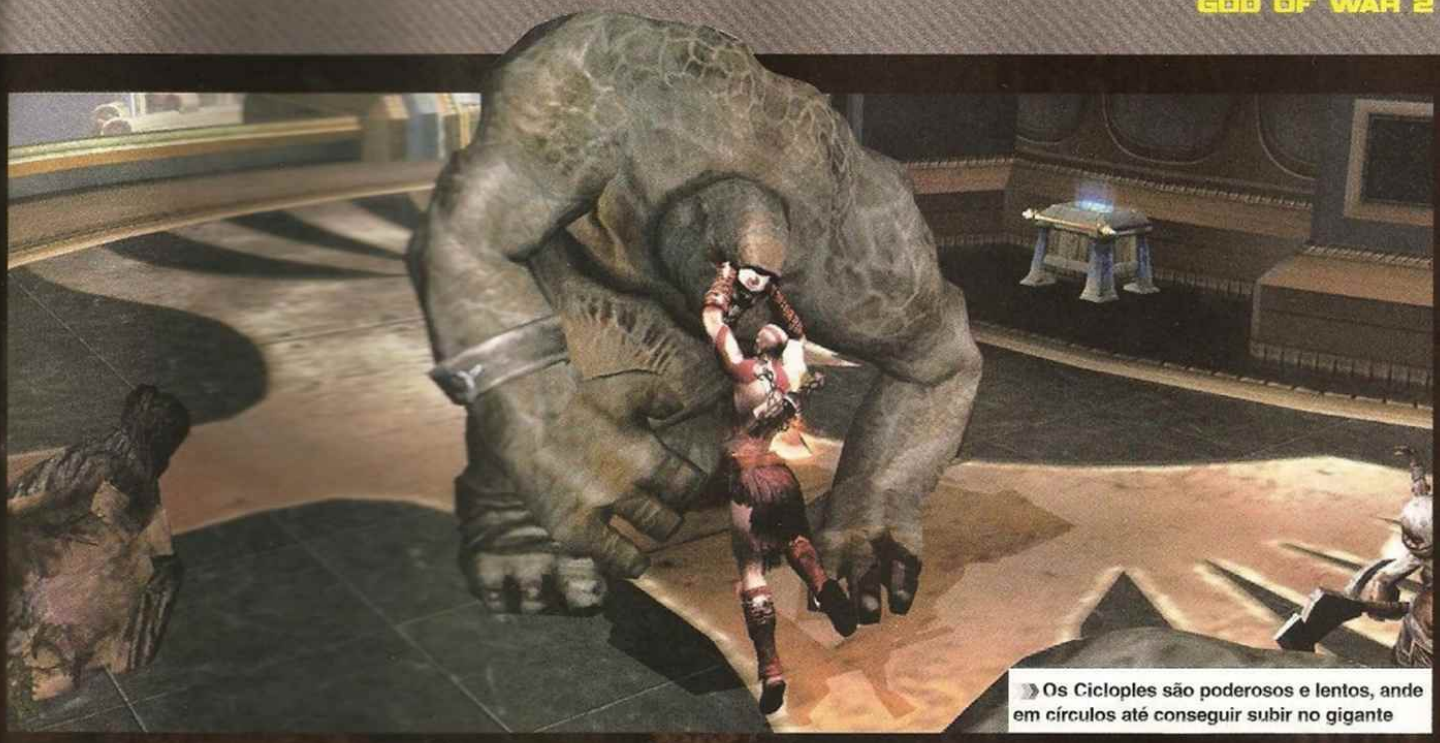
25. Escale a parede, destrua as pedras que estão no caminho. Suba pelas pedras na sala cheia de água, vire para a esquerda e escale a nova parede. Na parte mais alta, também do lado esquerdo, você encontra um **Gorgon Eye**. Desça. Antes de seguir pela esquerda, desça pela parede da direita e você vai encontrar uma parede rachada. Acerte alguns golpes e pegue a **Phoenix Feather**. Suba, pegue o caminho da esquerda e abra o portão para entrar no templo.

HEAD-SCRATCHER

26. Ainda não é possível usar o instrumento de pressão. Pule para uma das laterais e ande para trás. Abra os baús com **Phoenix Feather** e **Gorgon Eye**. Puxe o chafariz do meio da água e pule no duto. Quebre a parede com R1 e suba à superfície. Pegue o **Amulet of the Fates** na estátua; ele permite que você desacelere o tempo apertando R1 + L1. Volte pelo duto, pise no dispositivo e acione o novo poder. Suba nas plataformas. Pise no instrumento de pressão. Use o poder novamente, suba na mão da estátua ao fundo e destrua sua cabeça. Desça e pegue a **Phoenix Feather** do lado esquerdo. Saia pela janela e tome cuidado com os inimigos que parecem fantasmas. Existem montes deles por aqui. Acerte seus golpes e, quando eles entrarem no subsolo, mantenha o botão de defesa apertado.

THE GREEN SHIELD

27. Do lado direito dessa plataforma há um **Gorgon Eye**. Desça por uma das escadas e, na nova área, vários ciclopes vão atacá-lo. Abuse das esquivas para escapar. Combos rápidos são a melhor solução. Depois de matá-los, suba nas escadas liberadas ao fundo. Vá para o canto



Os Ciclopes são poderosos e lentos, ande em círculos até conseguir subir no gigante

esquerdo e pare a estátua até que ela obstrua o raio que sai do olho esquerdo. Vá para o lado direito, acione a alavanca e empurre a nova estátua para cima da plataforma que baixou. Acione novamente a alavanca e use o pulo duplo para subir. Chute-a para o lado oposto e posicione a estátua no local correto. Desça e salve o jogo.

EURYALE'S TEMPLE

THE BOG OF THE FORGOTTEN

28. Com Kratos preso ao cavalo, execute a seqüência de botões para não se estatelar no caminho. Ao chegar à arena, ande em círculos e use as flechas de seu arco para acertar o rei de longe. Quando sua magia terminar, fique no centro do círculo e acerte combos a distância. Assim que o botão aparecer em cima dele, aperte-o rapidamente para derrubar o cavalo. Seu inimigo está a pé, mas não sozinho: ele invoca ajudantes, e eles são a chave para a vitória. Acerte vários golpes até que eles caiam. Isso vai render orbs de magia. Aproveite e solte mais flechas no barbudo. Por último, o rei fica gigante. Volte a andar em círculos e acerte golpes rápidos. Use a esquiva para escapar dos golpes de machado. Sempre que tiver um pouco de magia, mande flechas e ele irá diminuir de tamanho. Quando o símbolo aparecer, aperte o botão indicado e continue a seqüência para roubar o machado.

THE TEMPLE OF EURYALE

29. Siga para o lado direito do templo. Salve o jogo e continue em frente. Mexa no corpo caído e pegue a **Euryale's Key**. Volte e siga o caminho da esquerda. Depois de enfrentar os esqueletos, abra o portão ao fundo. Assim que passar pelo portão, você encontra um **Gorgon Eye**.

THE RUINS OF THE FORGOTTEN

30. Hora de enfrentar um ciclope que está sendo guiado por um soldado. Chegue perto do gigante e aperte ● para agarrar o monstro com sua arma. Gire o analógico esquerdo no sentido indicado para derrubá-lo e solte o máximo possível de golpes. Repita o procedimento até acabar com ele. Agora, só com o ciclope, desfira golpes simples e, assim que possível, use a **Rage of the Titans**. Quando o botão aparecer, faça a seqüência para retirar o olho dele. O problema é que, assim que você termina de matar um, outro aparece. Evite isso eliminando os inimigos pequenos que usam a corneta.

INTO THE RUINS

31. Atravesse os corredores e passe pelos pilares que levam às cavernas. Desça e destrua as pedras no centro da tela. Use R1 para chegar ao outro lado e passe pela seqüência de ganchos. No meio do caminho, suba na plataforma do lado direito. Use o cipó para chegar ao outro lado e pegar o **Gorgon Eye**. Desça e siga até o fundo. Aperte R1 para agarrar o pilar central e, em seguida, alterne R1 e L1. Elimine os inimigos e suba pelo que sobrou da estrutura.

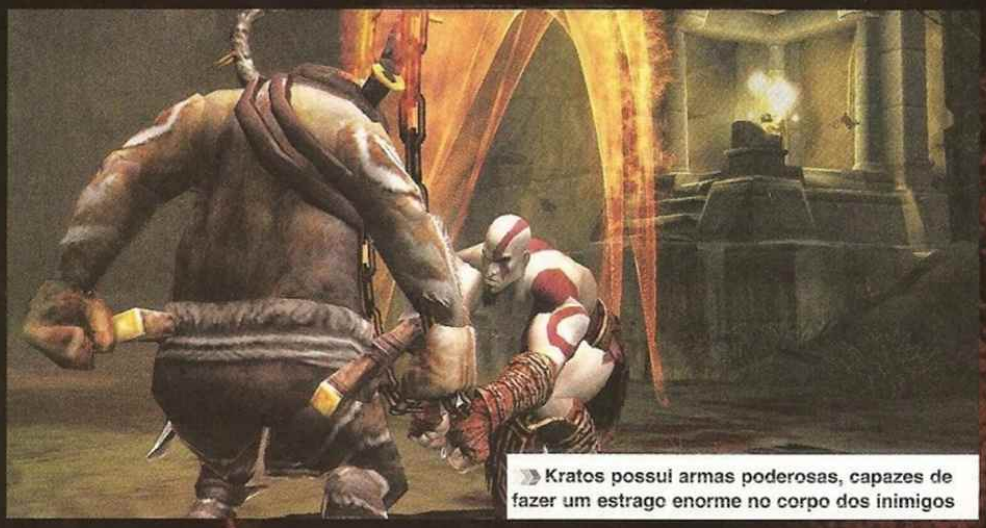
BODIES IN THE WATER

32. A primeira coisa a fazer na sala circular é pegar os baús no canto superior direito. Equipe seu arco e acerte três tiros bem no local que brilha em azul. Suba até lá, abra os baús e pegue mais um **Gorgon Eye**. Desça e acione uma alavanca. Quebre a parede no fundo dessa cela e uma pequena passagem de água vai se revelar. Pegue o corpo, jogue na água e corra para o lado oposto da sala. Pule a grade, destrua a parede e espere o corpo aparecer. Pegue-o e coloque-o em cima do dispositivo de pressão. Vá para o centro da sala e pise no segundo dispositivo. Corra e role para passar pelo portão e salvar o jogo.

BLOOD RIVER

33. Para atravessar o rio de sangue, você deve descer na primeira engrenagem e usar a alavanca, girando o analógico no sentido indicado. Pule para a segunda engrenagem e repita o procedimento. Quando alcançar a terceira, é só pular para terra firme. No alto da montanha há um golem. Ele não é difícil, mas exige atenção. Fique bem perto e acerte vários golpes simples. Quando ele levantar os braços, corra no sentido oposto para escapar dos movimentos giratórios. Nesse momento, use o arco para acertar o golem de uma longa distância, mas tome cuidado pois ele joga pedras. Use a esquiva para escapar.

34. Use o R1 para agarrar o tronco da árvore e escalar o local. Continue pela parede e atravesse o cipó. Abra a porta do lado direito para que uma estátua do tempo apareça. Use o poder do tempo para diminuir a velocidade da roldana. Atravesse-a e siga para a direita. Passe pelo corredor, quebre a parede de madeira e use R1 para pular para o outro lado. Quebre a estátua do meio e empurre a pedra. Desça pela passagem que se formou e você verá que já esteve nesse local. Empurre a pedra que está perto da grade para o lado esquerdo. **IMPORTANTE:** Volte a esse ›



Kratos possui armas poderosas, capazes de fazer um estrago enorme no corpo dos inimigos

local depois de pegar o **Golden Fleece**. Aperte o botão L1 para desviar os feixes verdes e destruir as paredes. Com esse procedimento, você pode pegar a **Urn of The Gorgons**.

35. Aproveite que o prédio se inclinou, pegue a pedra que você jogou e empurre para o outro lado. Leve a primeira para a mesma posição e o prédio vai inclinar novamente. Use R1 para levantar e ● para derrubar a estrutura. Atravesse a ponte , use a parede para chegar ao lado esquerdo e destrua a árvore.

THE CAVE OF TORMENT

36. Dentro da caverna, fale com o soldado e enfrente outra medusa. Esta é mais rápida mas usa os mesmos ataques, lembre-se de não pular. Vá até o final do corredor e pegue a **Phoenix Feather**. Volte, pegue o soltado caído e solte-o em cima da esteira rolante no meio do caminho, para destruir a roda. Termine a destruição e entre na sala para enfrentar outro Cérbero.

CERBERUS II

37. Acerte combos no cachorrão e esquive para as laterais. Como este inimigo solta poderes de fogo, use a defesa para escapar. Continue com os combos e ele vai engolir o braço com o artefato que você quer. Continue com os golpes e recupere o **Golden Fleece**.

INTO THE TEMPLE OF EURYALE

38. Acione a alavanca do lado esquerdo da tela. Espere a porta lançar uma bola de fogo, defenda e o artefato que você acabou de pegar vai tratar da devolução e da destruição da porta. Siga para o lado direito e tome cuidado com a Medusa. Destrua a roldana do lado esquerdo e pegue o **Gorgon Eye**. Faça o caminho de volta até a entrada onde você enfrentou um monte de esqueletos. Destrua a porta defendendo o raio verde, desça a escada e abra o portão. Lá dentro, acabe com os corpos petrificados e desça a escada de mão. Acabe com os inimigos menores e concentre-se depois no Minotauro gigante. Acerte combos e esquive-se para evitar o golpe. Quando o símbolo aparecer, faça a seqüência para roubar a arma dele. Depois, gire o analógico no sentido indicado para finalizar o adversário. Repita o procedimento com o segundo inimigo.

39. Siga pela porta que se abriu. Suba no elevador e gire até chegar ao fundo. Destrua a cara na parede e pegue a **Phoenix Feather**. Com o local sem nenhum inimigo vivo, suba no elevador que está funcionando e erga-o até a metade do caminho. Pule lá embaixo e escale o túnel. Salve o jogo e acabe com o inimigo. Vire à esquerda, suba pela parede, abra o baú e suba pela parede no canto esquerdo. Desvie das lâminas e desça do outro lado. Acione a alavanca e entre no túnel que se abriu. Passe rolando, acione a alavanca, volte e abra o portão rapidamente. Desça pela passagem aberta do lado esquerdo, mexa no livro com R1 e enfrente a irmã da Medusa.

EURYALE

40. Ela é mais rápida que a Medusa e sempre que transformar você em pedra, vai tentar destruí-lo de alguma maneira, portanto, seja ligeiro e movimente o analógico para voltar ao normal. O mais importante nessa batalha é acertar combos curtos e usar sempre a esquiva para escapar do raio petrificante. Se puder use o **Rage of the Titans** e também o poder do arco. Quando Euryale se agarrar nos pilares, concentre os golpes naquele que ela está e, se ela subir para perto do teto, fuja pois ela vai pular em cima de você. Continue o procedimento até que o pilar caia na cabeça dela. Repita tudo mais uma vez. Por último, ela vai tentar acertar muitas vezes o rabo na sua cabeça. A melhor alternativa continua sendo a esquiva. Acerte combos, poderes e se possível o **Rage of the Titans**. Finalize executando a seqüência que aparece. Use o novo poder **Head of Eukyale** em cinco soldados. Assim que o portão se abrir, passe por ele e salve do lado direito da tela.

EURYALE'S DEFEAT

41. Um enorme quebra-cabeças se apresenta nesse momento: é preciso ativar cinco torres gigantes. A primeira está logo a sua frente. Use a alavanca para girar até a parte mais alta e fixar a torre. Pule para a plataforma em frente e puxe a alavanca. Use o poder do tempo, pule na água e passe pelo portão aberto. Use a alavanca do lado direito para deixar esse portão permanentemente aberto. Na segunda sala, suba e acione a torre. Volte para a água e movimente a segunda alavanca. Use R1 para passar rapidamente pelos dois portões. Na terceira sala, suba, acione a alavanca e destrua o portão atrás desse mecanismo para pegar um **Gorgon Eye**. Desça para a água e estoure a porta rachada. Acione a quarta torre e siga pela passagem do lado oposto.

URNAS

As urnas são artigos lendários que estão escondidos nos locias mais improváveis do jogo. Confira a localização de cada uma delas no roteiro e saiba o que elas liberam.

URNA	COMO ENCONTRAR?	O QUE DESBLOQUEIA?
Urn of Gaia	Verifique o roteiro, na região Rhodes	10X o valor dos red orbs
Urn of Gorgons	Verifique o roteiro, na região Blood River	Sua arma transforma inimigos em pedras
Urn of Olympus	Verifique o roteiro, na região Return to the Island of the Fates	Magia infinita
Urn of Prometheus	Verifique o roteiro, na região Atlas	Energia infinita
Urn of The Fates	Conquiste o nível Mortal no Challenge of the Titans	Aumenta o seu tempo para continuar um combo
Urn of Poseidon	Conquiste o nível Spartan no Challenge of the Titans	Rage of the Titans infinito

42. Vire à esquerda e ative a torre. Quando terminar, use o poder do tempo. Volte e suba pela escada de mão no corredor anterior. Ao chegar ao alto, use o poder do tempo novamente e os ganchos na torre que você levantou para chegar à passagem no alto. Ligue o elevador acionando a alavanca. Acabe com os cachorros e, quando chegar ao alto, role pelo portão que está entreaberto. Passe pelas vigas de madeira tomando cuidado com os morcegos. Suba a corda do lado esquerdo para pegar a **Phoenix Feather**. Volte e siga em frente. Destrua o novo golem que aparece. Depois, pule para o outro lado e salve o jogo. Acabe com o grupo de esqueletos e suba pela escada. Puxe a alavanca no meio do caminho e continue a escalada.

43. Caso queira mais um **Gorgon Eye**, siga para o lado esquerdo e volte ao cenário do confronto com o líder bárbaro. Ali existe um baú com 4.500 orbs vermelhos. Volte à tela anterior e você estará novamente no Destiny´s Atrium. Vire na porta à esquerda e use o poder do Fleece para rebater a bola de fogo. Passe pela beirada do precipício. Do outro lado, desça a escada e siga pela nova caverna. Acabe com os esqueletos e use os ganchos para seguir. No vão entre o primeiro e segundo gancho, há mais um **Gorgon Eye**. Volte e continue passando pelos ganchos. Salve o jogo.

THE HALL OF ATROPOS

44. Acabe com os fantasmas que estão no local; a melhor maneira é agarrá-los. Entre pela porta ao fundo, do lado esquerdo, e vá para a sala do lado direito. Aqui, o inimigo tem o poder de invocar minotauros. Acabe com esse inimigo primeiro (é preciso destruí-lo duas vezes). Com a área livre, puxe uma das estátuas ao fundo e coloque-a em cima da plataforma móvel. Puxe a segunda, deixe bem próxima da primeira e gire a alavanca até o final. Quando a plataforma começar a baixar, empurre a estátua que estava sobrando para obstruir a descida. Suba e siga para a próxima sala. Suba a escada perto das grades e pegue a área externa. Vire à direita e desça as escadas. Acabe com os dois minotauros gigantes abusando da magia Cronos.

45. Empurre a pedra que foi liberada, desça pela passagem e posicione a pedra em frente à escada de mão. Suba por ela e vire à direita. Destrua o suporte da estátua e empurre-a para o nível inferior. Puxe-a e posicione-a no orifício no meio da plataforma, no centro da tela.
Suba novamente pela escada e, desta vez, vire à esquerda. Passe pela viga e vire à esquerda se quiser uma **Phoenix Feather**. Vá para a direita e abra o portão. Se quiser, você pode evitar a próxima luta correndo para o lado esquerdo e usando os ganchos para chegar ao outro lado.

46. Pise no dispositivo de pressão e pare o tempo com seu amuleto. Corra pelas raízes que se formaram, caia no vão entre as árvores e pegue a **Phoenix Feather**. Volte e repita o procedimento, mas desta vez seja mais rápido e vire para a esquerda. Mate os soldados, pise no dispositivo e pare o tempo novamente. Vire para a esquerda no novo caminho. Repita o procedimento mais uma vez, passe no meio das árvores e entre pelo portão. Pegue os baús e abra o outro portão.

PERSEUS

47. Como ele fica invisível no começo da luta, guie-se pela mancha preta que aparece na tela. Acerte combos curtos e não solte o botão de defesa em momento algum. Quando o símbolo ● aparecer, aperte o botão e execute o movimento. Agora é mais fácil pois ele não está mais invisível. Mantenha os combos curtos, mas use também as magias Cronos. Aperte os botões que aparecem na tela para destruir a espada dele. Chega um momento em que Perseu defende todos os golpes. Use o **Rage of the Titans** para ficar mais forte e, em seguida, pule e dê golpes na diagonal com ■ para passar pela defesa dele. Faça a seqüência perto da parede para acabar de vez com Perseu e ganhar o escudo dele. Pule pela passagem e volte ao salão inicial desse capítulo. Coloque o escudo na estátua que você posicionou no centro da tela. Gire a manivela e a estátua vai obstruir um dos raios que sai do olho da esfinge. Suba correndo e, no meio da viga, use o L1 para obstruir o segundo raio.

RETURN TO THE ISLAND OF THE FATES

48. Suba as escadas do lado esquerdo, para voltar à ilha. Ignore a passagem da esquerda e vire para o outro lado. Pule usando o gancho e mate os arqueiros. Passe o lago e abra os baús. Vá até a ponte quebrada e vire à direita. Suba pelos arbustos, acione a alavanca e passe pelo portão que foi aberto. Pegue a **Spear of Destiny**, sua nova arma, no pássaro roxo. Puxe a **Fate Statue** para o lado da porta e volte para o local onde você pegou os dois últimos baús. Fique próximo da piscina e ative o amuleto. Corra pela piscina, pule usando o gancho e passe pela passagem ignorada antes que ela se feche para pegar uma **Phoenix Feather**, um **Gorgon Eye** e a **Urn of Olympus**. Volte e coloque a **Fate Statue** em cima do círculo no centro da sala. Gire a alavanca de modo que a luz da estátua fique apontando para o lado direito. Vá até a ponte e pise no primeiro bloco. Com ela alinhada, pare o tempo e pule para a plataforma do centro.

THE CROSSING OF THE LOWLANDS

49. Salve e prepare-se para uma das seqüências mais emocionantes do jogo. Deixe o dedo próximo ao R1 e pule para o gancho. Agora você precisa apertar o botão sempre que ele aparecer na tela para passar por vários pilares que estão desmoronando. Ao encontrar as Sirens, a melhor maneira de acabar com elas é usando a magia da Medusa. Transforme-as em pedra e acabe com elas. Depois, elimine os minotauros com a magia de Cronos e a **Rage of the Titans**. Finalize com a seqüência indicada. Mais uma caverna e mais inimigos chatos. Concentre seus golpes em apenas um. Quando ele for eliminado, orbs dourados serão liberados. Use a **Rage of the Titans** para eliminar o restante.

THE GREAT CHASM

50. Abra os baús, suba rumo à ponte e salve o jogo. Depois da conversa com Ícaro, uma luta bacana e simples; basta executar as seqüências de botões. No final, você cai da ponte junto com seu adversário. Quando estiver por baixo, faça o movimento de 360 graus no sentido anti-horário com o analógico direito. Quando estiver por cima, aperte ■, ● e ▲ para desferir golpes. Continue com esse processo até que Kratos "convença" ›

» A magia Krono´s causa um tremendo choque elétrico em todos os adversários que estão na tela

Para eliminar o rei barbáro derrube-o da montaria primeiro

Ícaro a dar suas asas (Icarus Wings) para ele.

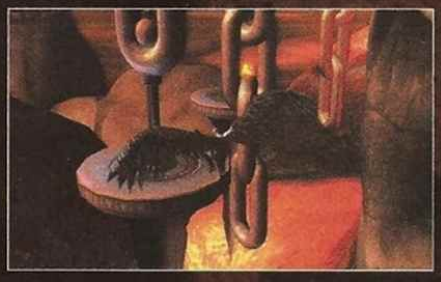
ATLAS

51. Vá para o lado esquerdo e salve o jogo. Volte para o lado direito e escale a parede. Vire para o lado esquerdo e desça. Use a sua nova aquisição para planar. Use o pulo duplo e mantenha ✖ pressionado para continuar planando. Pule pelas correntes e entre no buraco no final do caminho. Elimine os inimigos e acertes golpes no tecido que está no final da caverna. Puxe o osso que está no caminho e continue em frente. Puxe o osso novamente para dentro do orifício e ele formará uma escada para você. Suba. Outra batalha com um golem. Esse é mais rápido, porém previsível como os outros. Espere até que ele use o movimento giratório. Pule e ataque por trás, segurando L1 e dando golpes giratórios com ■. Utilize também a magia de Cronos. Quando ele cair, a plataforma começa a afundar. Pule na parede ao fundo e veja o golem se levantar e jogar pedras em você. Use ✖ para pular lateralmente e escapar dos golpes. Pule de volta a plataforma e repita o procedimento. Empurre a pedra que sobrou perto da porta, passe por lá e use as asas para chegar ao outro lado.

INSIDE THE MIGHTY TITAN

52. Suba na plataforma do lado esquerdo e salve o jogo. Acerte a costela do lado esquerdo, pule na pedra que cai e use o gancho para chegar ao outro lado. Acabe com todos os casulos desta área e um caminho será revelado. Use a parede deste local para chegar ao teto. Abra os baús e voe até a outra parede. Continue o caminho até a passagem de onde é possível avistar Atlas. Pule na parede do lado esquerdo e vá escalando até o outro lado. Desça pela corrente e pule na nova parede. Acerte as estalactites que obstruem o caminho e, depois da segunda, suba no buraco que existe no lugar para encontrar a **Urn of Prometheus**. Volte e continue em frente. Desça no começo dessa área, tome distância e plane sobre o lugar onde as colunas caíram.

53. Voe até a área externa e pule nas plataformas presas por correntes. Acabe com os soldados e pássaros e gire a alavanca. Pule para as outras plataformas, sempre usando o poder de Ícaro. Salve o jogo, escale a parede e destrua as pedras que estão no caminho. No teto, use R1 para soltar e, logo em seguida, repita o botão para grudar no gancho. Siga em frente, escale a parede e volte à plataforma do lado direito para encontrar duas pedras. Posicione a primeira no alto da rampa e a segunda paralelamente à primeira, só que na parte mais baixa. Coloque uma em cima da outra e empurre-as para o outro lado. Puxe a pedra mais alta para a plataforma em que você se encontra para chegar ao local onde está o baú. Antes, siga pela parede do lado esquerdo e pegue um **Gorgon Eye**.



54. Siga até o fundo e escale a parede. Só que essa não é uma parede comum: você precisa desviar das pedras que estão caindo. Pule da direita para a esquerda, sempre desviando. No alto, vá para a esquerda e desça rapidamente. Vá mais para a esquerda e faça uma nova escalada. Destrua a corrente no alto e enquanto Kratos conversa com Atlas, aperte L1 e R1 para não ser esmagado pelos dedos do gigante e ganhar o **Atlas Quake**. Use o seu novo poder contra os soldados que aparecem.

THE PALACE OF THE FATES

55. Pule para a primeira plataforma, vire para a esquerda e pule para o lado esquerdo. Suba pela parede até a plataforma e pegue o **Gorgon Eye.** Siga para a entrada do palácio, acione a alavanca do lado direito e enfrente o ciclópe. Os verdadeiros inimigos aqui são os Boarmen, que tocam cornetas e chamam reforços. Acabe com eles e use a mesma técnica do primeiro ciclope. Puxe a alavanca do lado direito para o esquerdo, até que apareça uma área livre para você entrar. Acione a alavanca no centro do quarto e tome cuidado com os espinhos que aparecem pelo chão. Você precisa esperar a porta sem grade se alinhar com o buraco do canto direito superior. Quando isso acontecer, corra até lá e puxe a pedra para que a sala pare de girar e as portas fiquem abertas. Abra os baús e pegue a **Crank Handle** (manivela) na sala do lado esquerdo. Corra pela porta central.

EAST AUDITORIUM

56. Suba a escada do lado direito e coloque a **Crank Handle** no local adequado. Gire a manivela e pare o tempo. Desça rapidamente e siga pelo canto esquerdo, passando pelas chamas. Vire à direita e pegue a Phoenix Feather. Siga em frente e salve o jogo. Vá até o final do corredor, acione a alavanca e volte ao duto que solta vapor. Passe por cima, dê um pulo duplo e sobrevoe a grade que foi aberta. Vá até o fundo, elimine os cachorros e soldados e abra o portão.

THE AUDITORIUM OF LAHKESIS

57. Destrua a plataforma de madeira, pegue a

pedra que caiu e empurre-a até o templo do canto direito. Coloque a pedra no lugar do homem que é um tradutor. Pegue-o, pois é preciso que ele leia o livro para você. Acabe com os inimigos no caminho, sempre protegendo o tradutor. Na sala do livro, três feiticeiros aparecem para invocar soldados. Acabe com eles primeiro e use a magia **Atlas Quake** para que os inimigos saiam de perto do tradutor. Quando todos inimigos forem eliminados, pegue o tradutor e, de uma maneira delicada, bem ao estilo Kratos, faça-o traduzir tudo. Vá até a porta que está do lado esquerdo do livro e pegue a **Key of The Ram**. Abra o portão e siga pelos corredores, fazendo o caminho de volta até o East Auditorium. Coloque a chave na porta do lado esquerdo do salão. Passe pela porta e tome cuidado na próxima esquina pois você vai cair em uma armadilha. Use a **Rage of the Titans** para acabar com todos os inimigos. Depois, siga em frente e entre na passagem à direita.

THE GARDEN OF THE GODS

58. Depois de falar com Atenas, abra os baús do lado esquerdo. Um deles possui uma Phoenix Feather. Saia pelo corredor e ande até chegar ao outro lado. Salve o jogo.

SACRIFICE TO THE FATES

59. Leia a inscrição da porta ao fundo. Para abri-la, os deuses exigem um sacrifício de fogo. Espere a siren sair e use o poder da irmã da Medusa para que ela vire pedra. Vá até a alavanca do lado oposto em que ela ficou e espere até que ela vire torrada. Repita o processo outras três vezes. Entre no rio de sangue e nade até o lado oposto.

LIGHT AND ICE

60. Entre na sala azul e veja uma coruja congelada no centro. Desça e ative a alavanca atrás dela para descongelar uma porta. Atrás dela há um espelho refletor. Suba em uma das paredes quebradas para chegar ao teto. Destrua todas as estalactites para abrir passagem para os raios de luz. Puxe o espelho até um desses raios para refletir a luz para a parte mais baixa. Use as três alavancas para alinhar a placa de metal onde o reflexo está batendo. Use a madeira na frente da coruja para posicioná-la em frente a cada uma das portas. Abra o portão e passe pelo corredor para chegar à sala redonda. Destrua os casulos dos bichos, um no chão e mais dois no alto, perto do teto. Use a parede para chegar até lá. Gire a manivela o máximo possível e um gancho aparecerá. Aperte R1 para agarrá-lo e suba até a área mais alta. Abra os baús e se prepare para uma tremenda luta com muitos cérberos e dois ›

TESOUROS

Os tesouros são artigos liberados durante a partida, não existem códigos nem trapaças para conquistá-los, tem que ser na raça mesmo. Entenda cada um deles:

TESOURO	O QUE VOCÊ PRECISA FAZER?	O QUE É?
Challeng of the Titans	Terminar o jogo em qualquer dificuldade	Um mini-game de sete fases
Arena of the fates	Termine o jogo na dificuldade Titan	Outro mini-game, ainda mais difícil
Titan Mode	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Dificuldade Ultra-hard
Roupa 1	Termine o jogo na dificuldade Mortal	Cod of War
Roupa 2	Termine o jogo na dificuldade Spartan	Hydra Armor
Roupa 3	Termine o jogo na dificuldade God	Athenas
Roupa 4	Termine o jogo na dificuldade Titan	Hercules
Roupa 5	Termine o jogo na dificuldade Titan	General Kratos
Roupa 6	Pegue 20 Cyclopes Eyes	Roupa do primeiro God of War
Roupa 7	Conquiste o nível God no Challenge of the Titans	Goldy armor
Movies High-Res	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Veja as cenas em alta em alta resolução
Movies Format	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Assista todas as cenas do jogo, na ordem correta
Credits	Termine o jogo em qualquer dificuldade	Veja os créditos do jogo

A mais de 10 anos no mercado:
TRADIÇÃO É CONFIANÇA!

ACME Digital
www.acmedigital.com.br

Cursos de manutenção e instalação incluíndo esquemáticos. Pagamento em até 10x sem juros no cartão.

Atacado e varejo incluíndo peças, acessórios e chips para manutenção.

Completa linha de acessórios importados para Play3, Play2, PSP, Nintendo Wii, dentre outros. Preço e qualidade excelentes

Montagem de sites e lojas virtuais: gostou de nossa loja?

Acesse www.mecaempresas.com.br e confira como é fácil, barato e lucrativo. Fazemos todo o trabalho para você.

Vendas no atacado e varejo para todo o Brasil, aqui a gente não perde negócio

www.acmedigital.com.br

Fones: (61) 3202-8792 / 3273-9083
loja@acmedigital.com.br (e-mail e Gtalk)
brasilmodchip@gmail.com (MSN)

gladiadores. De preferência aos cães infernais: quando eles morrem, você ganha titan orb e pode usá-los para invocar a **Rage of the Titans**. Use e abuse das esquivas para não ser vítima das armas dos gladiadores.

THE WEST AUDITORIUM

61. Suba a escada e salve o jogo. Abra o portão e desça pela outra escada. Puxe a estátua até o outro portão, use a alavanca e coloque a estátua de uma maneira que impeça a porta de fechar. Entre na sala do lado esquerdo, pare o tempo e corra até o local onde a estátua estava originalmente. Lá existe um baú com a **Gift of Health**, que aumenta sua energia. Novamente, volte à sala e entre no quadro. Pare o tempo imediatamente e corra na direção do tradutor. Quando chegar perto, aperte R1 para segurá-lo. Leve-o ao livro e use seu "charme" novamente para que ele leia tudo. Mexa na porta para ganhar a **Warrior's Skull**.

RETURN TO THE BALCONY

62. Vá até a alavanca perto do tubo de ar e gire-a. Dê um pulo duplo e mantenha o botão pressionado. Suba na sacada e puxe a alavanca para aumentar o fluxo de ar. Desça e gire a alavanca novamente. Dê um outro pulo duplo, desta vez para grudar no teto. Siga por ele, destrua a coluna e desça pelo elevador do outro lado. Pule e caia do outro lado para ser recepcionado por quatro ciclopes. Eles são fáceis, mas não podem ter os olhos arrancados. Se quiser apelar, corra até o fundo, suba a escada e use o amuleto para parar o tempo. Depois é só descer e acertar um belo combo.

ENTRANCE TO THE UNDERGROUND

63. Abra a porta do outro lado do salão, abra os baús e salve o jogo. Vá até a sala oval e aperte R1 para segurar na corrente. Em seguida, aperte ● para descer. Quando o teto começar a baixar, acabe com as caveiras, principalmente a que tenta parar o chão, e volte rapidamente para continuar a descer. Abra o portão lá embaixo quando todos os esqueletos forem eliminados.

INTO THE PIT

64. Pule na corda e atravesse para o outro lado.

Depois da batalha com o rei, Kratos conquista essa singela arma no formato de um martelo

Depois que a corda cair, pule na parede do outro lado e acabe com os arqueiros e medusas. Destrua a parede do local para liberar o **Gift of Magic**. Desça e passe para o outro lado, usando a parede e o teto que está à sua frente. Próximo à área de vapor, use o arco para abrir um compartimento e pegar o baú com o **Gift of Magic**. Use as asas para planar para o lado esquerdo e entre no túnel da esquerda. Sobrevoe o vão e salve o jogo.

THE PHOENIX CHAMBER

65. Ignore a alavanca no centro da tela e pegue a passagem do lado esquerdo. Acabe com o inimigo e mexa na alavanca para baixar os espinhos. Use o arco para destruir a parede do lado esquerdo, volte e acione a alavanca novamente. Pegue o **Hair of Boreas** no dispositivo. Volte a acionar mais uma vez a alavanca e pare o tempo. Gire o dispositivo até a metade e pare o tempo outra vez. Corra pelo corredor e passe pelo portão. Abra os baús e continue subindo. Puxe a estátua e leve-a para a próxima sala. Quando uma onda de fogo descer varrendo tudo, use a estátua como escudo. Empurre e use chutes para fazê-la se movimentar mais rápido.

66. Use o poder da Medusa para acabar com os inimigos que estão no caminho. Passe o azulejo que tem uma alavanca, posicione a pedra em frente a ela e acione a alavanca. Coloque a estátua no botão do lado esquerdo, espere o fogo baixar, corra e pise no botão direito para baixar o gancho. Pise e use R1 para chegar ao outro lado. Puxe a urna com as cinzas da fênix para voltar à sala com aquela alavanca que você havia ignorado. Coloque a urna no centro, acabe com os inimigos e puxe o dispositivo. Pronto! A fênix ressurgiu das cinzas! Salve o jogo e suba as escadas. Puxe a nova alavanca e coloque a **Hair of Boreas** na porta. Passe pelo corredor e suba pela corrente para salvar o jogo.

RELEASING THE PHOENIX

67. Vire à esquerda e use o chifre para soltar a fênix. Duas novas plataformas aparecem: suba na da direita e pule na da esquerda. Voe até o portão do lado esquerdo, abra-o e entre. Puxe a alavanca no centro e use a plataforma que subiu como parede. Vá ao teto e destrua as duas correntes. Desça e puxa novamente a alavanca. Acabe com os inimigos, puxe o pilar que apareceu e posicione-o entre o chão e a plataforma que desceu para impedir que ela suba completamente. Pule em cima dela e puxe o pilar para dentro. Suba nela, pule em cima do portão e quebre a outra corrente. Gire a alavanca para elevar as plataformas lá de baixo. Volte e vire à direita. Gira a alavanca e entre em um confronto com a sombra. Use as magias que desejar pois tudo será recarregado depois da luta. Lá embaixo, você vai enfrentar Scylla. Depois da animação, sua **Rage of the Titans** será melhorada: use-a para escapar da grandona.

SCYLLA

68. Comece acertando os tentáculos do lado esquerdo no momento em que ela levantar um pouco, liberando a plataforma de pressão. Pegue o corpo de seu amigo e coloque sobre ela para liberar um vapor. Voe em direção à cabeça de Scylla e acerte um tornado (L1 + ■). Ela vai tentar dar um golpe em você, mas ficará com o tentáculo preso. Suba por esse tentáculo e acerte golpes na parte que obstrui o caminho. Quando ela for destruída, aperte ● para cortar o tentáculo. Repita o procedimento para cortar o outro. Como seu amigo não existe mais, você precisa acertar os tentáculos dos dois lados. Quando Scylla perder o equilíbrio, aproveite para puxar a alavanca que apareceu e revelar uma ponte. Atravesse e faça a seqüência na fênix para pegar uma carona.

THE TEMPLE OF THE FATES

69. O templo está paralisado. Suba na plataforma do centro e quebre o cristal para que o tempo volte a correr. Pule na parte baixa da estrutura e mexa a alavanca de modo que o pino azul aponte para o canto direito inferior da tela. Mergulhe na água e puxe a alavanca. Você precisa tocar os dois sinos que estão nessa tela, ao mesmo tempo. Escolha primeiro o da esquerda. Pule em frente ao sino e use R1 para segurá-lo. Alterne R1 e L1 para tocá-lo. Pare o tempo imediatamente e corra para o lado oposto. Suba no outro sino e repita o procedimento. Se você fizer tudo certo, o rosto da estátua vai rachar. Vá até a manivela embaixo da estrutura central e posicione a viga de frente para o rosto. Suba na plataforma no centro e puxe a viga. Quando você soltar o rosto da estátua, já era.

THE THRONE OF LAHKESIS

70. Curiosamente, a melhor maneira de atacar sua oponente é devolver os ataques. Toda vez que ela lançar o raio verde, aperte L1 para agarrar o raio e devolvê-lo. Tome cuidado com os ataques que deixam o chão eletrocutado. Use R1 para agarrar um dos ganchos. Depois de um tempo, ela passa a ficar apenas no alto. Continue usando o contra-ataque como arma até ela cair.

ATROPOS

71. Essa é a parte fácil: Atropos invoca vários soldados. Desvie dos poderes verdes que ela manda para cima de você. Não esquente muito com os soldados e concentre os ataques na senhorita destino. Assim que o símbolo aparece em cima da cabeça dela, execute a seqüência.

LAHKESIS E ATROPOS

72. Com as duas unidas, use seu ataque giratório para golpear Lahkesis. Atropos tenta entrar pelo espelho, apenas desvie dos ataques dela. Quando Lahkesis cair, use o seu poder de parar o tempo, corra e acerte Atropos no espelho. Quando ela cair, o espelho vai se quebrar. Continue com os ataques no espelho até que ele se quebre por completo. Repita o procedimento com os outros espelhos e, no terceiro, faça a seqüência de botões que aparece na tela.

THE TEMPLE OF THE ORACLE

73. Desça a rampa eliminando todos os inimigos que aparecem. No final da descida, acerte a porta liberada nas mãos e use R1 para abrir as travas.

CLOTHO - PRIMEIRO ANDAR

74. Acerte a mão do lado direito para liberar o caminho até a manivela. Gire o instrumento e entre pelo portão. Suba pela corda.

CLOTHO - SEGUNDO ANDAR

75. Comece acertando a primeira mão da gigante. Quando ela cair, corra para a alavanca do lado direito e puxe-a para abrir um alçapão. Quando a mão estiver lá dentro, puxe novamente a alavanca para prendê-la. Vá para a direita e acerte a outra mão. Com ela parada, suba pela corda e puxe a alavanca para acertar o segundo alvo. Acerte a terceira mão, volte ao local da primeira e puxe a estrutura que está do lado esquerdo. Passe pelas três mãos caídas e trave-a no equipamento que está um pouco à frente. Pise no botão para encaixar a lança, acerte a mão mais uma vez e empurre o equipamento na frente mão. Pise no botão que prende a terceira mão. Suba pela corrente e puxe a alavanca.

CLOTHO - TERCEIRO ANDAR

77. Acerte as duas mãos de Clotho. Pare o tempo e siga para o lado direito. Suba na parede cheia de raízes e acerte os corpos que estão ao lado do ferro. Desça e empurre o ferro bem na frente da gigante. Acerte as mãos novamente e puxe a alavanca. Assim que uma lança subir, aperte ± e gire-a com o analógico esquerdo. Quando ela estiver na posição correta, puxe-a e faça a seqüência de botões para acabar com a última irmã do destino. Com ela fora do caminho, corra pela porta aberta e passe nadando pelas portas para chegar em frente ao último espelho do destino. Salve o jogo e puxe a alavanca. Volte ao local onde você matou Clotho e rebobine o seu destino, usando uma das bobinas do lado direito. Quando terminar, você terá 30 segundos para correr até o espelho.

THE FINAL BATTLE

78. Com Zeus em sua forma gigante, não há muito o que fazer. Desvie dos ataques que ele lança e acabe com a siren. Use o poder de Cronos para eliminá-las mais facilmente. Quando o símbolo aparecer em cima da cabeça delas, aperte o botão correto para afetar Zeus. Repita o procedimento até que ele fique do seu tamanho.

ZEUS - ROUND 2

79. Seja mais cauteloso do que antes e use a magia Atlas Quake para acertar Zeus. Solte golpes de longa distância para não ser agarrado por ele. Aproxime-se do chefão dos deuses somente quando tiver oportunidade de usar o poder Rage of the Titans. Nesse momento, seja ligeiro e execute vários combos, de preferência, curtos. Sempre que Zeus levantar a espada para golpear, prepare-se para esquivar lateralmente. Depois, execute a seqüência de botões mostrada na tela. Para finalizar o jogo, volte ao local da última batalha com Clotho. Rebobine novamente o carretel, corra para o espelho e se prepare porque o fim está apenas começando.

O sabor doce da vingança, Zeus aprontou e agora Kratos mostrou que não gosta de brincadeira

Por Leandro Rodrigues

BEYOND GOO

→Produtora: Ubisoft →Distribuidora: Ubisoft →Console: PS2 →Gênero: Ação / Adventure

Jade, acaba descobrindo uma conspiração intergaláctica

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★☆☆☆
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 9,0
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Animação: ★★★★
Inteligência Artificial: ★★★☆☆
Atrações Extras: ★★★★☆
Sistema de Câmeras: ★★★★☆
Multiplayer: ★★★★☆

Uma conspiração intergaláctica sob medida para todo jogador que adora um bom desafio

Existem jogos que, cedo ou tarde, todo bom jogador de videogame deveria conhecer. Seja por sua qualidade indiscutível, seja por sua relevância ao gênero que ele pertence. Este é o caso de Beyond Good & Evil, um game que não conseguiu alcançar toda a fama que merecia, mas quem teve a oportunidade de jogar colocou o game entre um dos melhores da sua época.

UMA SUPERPRODUÇÃO

Os cuidados com todo o sistema do jogo são evidentes, desde os menus: ricos, intuitivos e repletos de informações. Através deles é possível consultar o seu inventário, analisar itens, consultar o status da personagem e também o histórico de fotografias tiradas pela protagonista.

As fotos, alias, são o ponto alto da aventura. Jade é uma garota órfã que depois de um ataque ao orfanato onde ela vive, acaba procurando uma maneira de lutar contra tudo que está acontecendo de errado com a região em que ela mora. Ela, uma jornalista, munida de sua máquina fotográfica resolve investigar por conta própria os acontecimentos, quando acaba esbarrando com um grupo secreto que também tem o mesmo objetivo, desmascasrar a conspiração entre seres extraterrestres e o governo local.

Com a ajuda deste grupo que possui um jornal de grande circulação pelo submundo, Jade transforma sua máquina em uma arma fotografa tudo que está acontecendo de errado e manda para esta publicação. É também com a máquina que ela consegue uma grana extra para comprar acessórios para essa jornada. Ela fotografa todas as espécies de animais existentes no planeta e vende as mesmas para um laboratório que está catalogando todas essas classes.

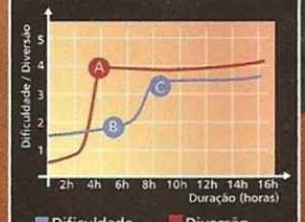
SEM PRECISAR APELAR

Jade, apesar da aparência, não é uma garota frágil. Muito pelo contrário, ela sabe se defender e é capaz de acabar com qualquer inimigo com poucos golpes. Além disso, também existe uma arma, uma espécie de cajado que ajuda a garota a se proteger. Tudo isso sem usar nenhuma roupinha apertada ou mostrar o corpo para chamar a atenção do público masculino e assim vender mais jogos.

Com isso e a ajuda de seu tio Pey´j ela encara qualquer parada. Graças ao excelente trabalho com os controles, tudo fica muito intuitivo. Tirar fotos, acertar golpes ou correr pela cidade, tudo acontece de maneira tão perfeita que com menos de uma hora de jogo você já está dominando todo o assunto.

Some a isso uma trilha sonora muito bem elaborada e dublagens perfeitas – tanto em inglês como em espanhol. Se quer mais um motivo para desfrutar deste jogão, acabaram de anunciar uma continuação. Portanto, você não vai querer ficar de fora. Vai?

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



A O jogo começa morno, com uma introdução lenta, mas com pouco mais de uma hora você já está completamente envolvido com a trama. Essa empolgação dura até o último instante quando Jade consegue desvendar toda conspiração.

B Os inimigos são simples e não oferecem grande dificuldade, até mesmo para superar os chefes são babinhas.

C Da segunda parte do jogo em diante começam a aparecer os quebra-cabeças e muitas vezes para abrir uma simples porta o jogador precisa procurar a chave em cinco ou seis lugares.

D & EVIL

AQUI TEM

- ☑ Roteiro Completo
- ☑ Localização de todas fotos
- ☑ Localização de todas as pérolas

EXCELÊNCIAS

CONPIRAÇÃO
Governo unido com os extraterrestres para fazer o mau

FOTO BIZARRA
Dezenas de bichos estranhos para Jade fotografar no jogo

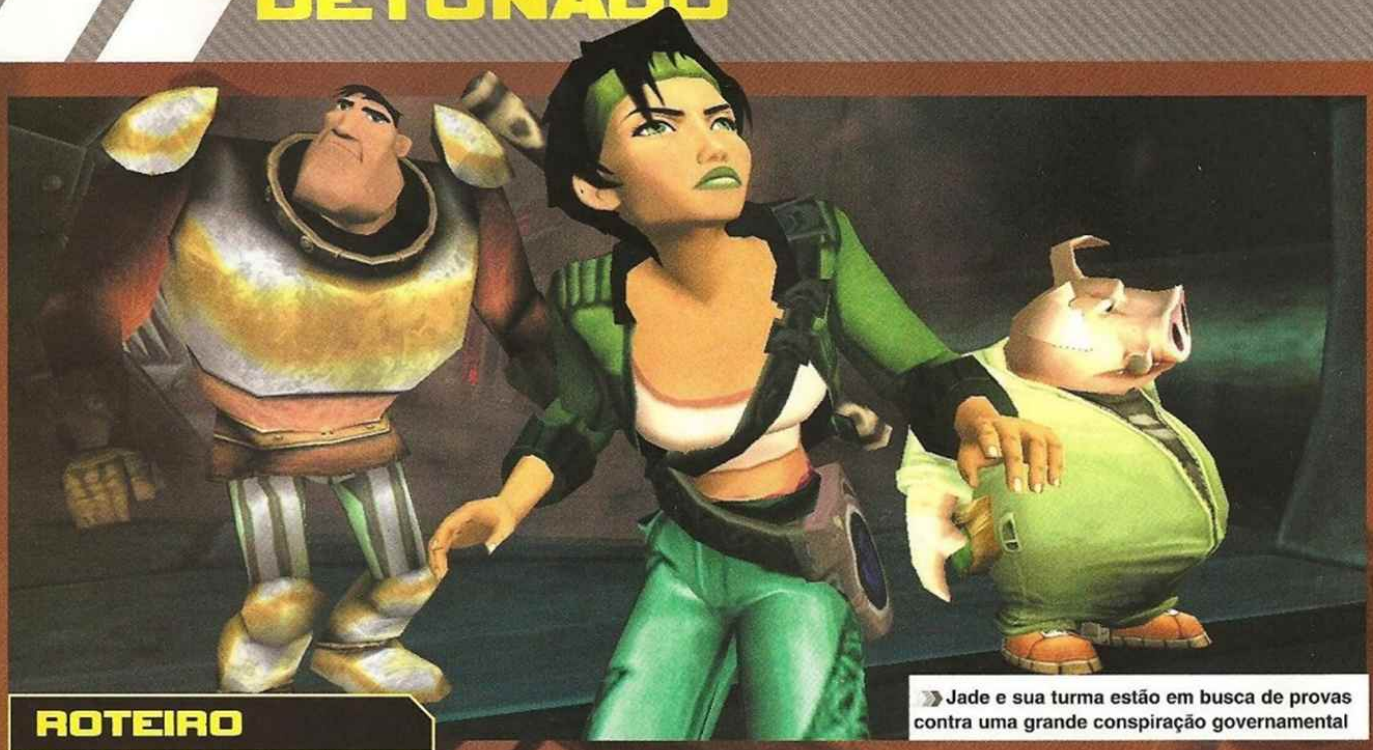
FAMÍLIA ESTRANHA
O tio da protagonista é um porco e o primo é um cachorro

CONSPIRAÇÃO INTERGALÁCTICA

A jovem e esperta Jade é uma reporter fotográfica que esconde um passado sofrido. Órfã desde muito pequena, ela acabou sendo criada por um tio adotivo: um porco humanóide chamado Pey´J. Algo muito estranho, não fosse o fato do jogo se passar no planeta Hyllis.

Junto com Pey´J, ela cuida de um farol que na verdade serve de orfanato para várias crianças que perderam os seus pais na guerra contra os DoMz, um grupo de invasores alienígenas.

Jade possui um senso de justiça apurado e, após o seu "orfanato" ser destruído, resolve se embrenhar em meio às instalações governamentais a fim de descobrir os reais motivos da guerra. Ela acaba descobrindo uma trama ainda maior e sua vida fica cada vez mais em perigo.



Jade e sua turma estão em busca de provas contra uma grande conspiração governamental

ROTEIRO

THE LIGHTHOUSE

01. O orfanato de Jade está sob ataque. Elimine cada uma das criaturas para salvá-los. Jade será puxada para o solo, Pey´d vai jogar uma arma para você. Segure o botão ✖ para abaixar os espinhos e siga para o chefe.

Chefe: DomZ Lighthouse Monster

Fique em frente ao monstro e segure o botão ✖ para derrubar os espinhos que dão proteção ao gigante. Quando ela cair aproveite e dê muitos golpes no seu alvo. Repita o procedimento entre quatro e cinco vezes, ele deve cair deixando a Pearls 1.

02. Siga para o elevador e suba até a superfície. Depois da animação, pegue a máquina fotográfica em cima do barril, do lado esquerdo. Aproveite e tire uma foto da joaninha em cima do barril (*Adalia Octopunctata*) e do lado esquerdo, do garoto jogando (*Homo Sapiens*). Essa grana já é o suficiente para pagar para restabelecer a energia.

03. Suba e no segundo andar, do lado esquerdo, tire a foto do cachorro (*Canis Canis*), vire para a direita e tire a foto da cabra (*Capra Sapiens*). Abra a porta no centro e pegue e PA1. Esse item aumenta, permanentemente, um coração na energia de Jade pelo resto do jogo.

04. Volte ao cachorro e tente pegar o item que ele está mordendo. Ele vai achar que é uma brincadeira e sair correndo. Use o R2 para correr atrás dele e quanto o símbolo aparecer, aperte ■. Aproveite e tire uma foto do bicho que parece um gato, do lado direito (*Priodontes Campestris*). Siga até a árvore, na parte mais baixa do cenário e tire a foto de uma gaivota (*Laurus Albus*).

PEY'S WORKSHOP

05. Volte e entre na porta em frente ao orfanato, para conversar com Pey´s dentro da oficina. Depois, pegue o disco do lado direito e coloque-o na máquina do lado esquerdo - nesta máquina é possível salvar o jogo.

06. Volte e ao entrar no Hangar você ganha uma nova missão, aperte select para ver o mapa. Desça é pegue dos Boost (aumenta a velocidade do veículo) e dois P.O.D. (restaura a energia do veículo). Empurre o gerador.

07. Agora que está tudo funcionando, tire a foto do peixe que está no lado (*Dipneustes Trilineatus*). Aproveite para tirar uma foto do seu tio (*Sus Sapiens*). Agora, entre no veículo e vá para o lado esquerdo. Depois de um problema, vocês serão rebocados até a garagem. Saia, fale com Isaam e depois tire uma foto dele (*Rhinocerus Sapiens*).

08. Converse com Pey´s que informa que vocês precisam comprar um motor novo para o Hovercraft. Entre na loja e compre um motor em troca da sua pérola. Entre no veículo e siga em frente.

HILLS

09. Um monstro gigante vai reaparecer, rapidamente tire uma foto (*Teratosaurus Imperator*). E prepare-se para o confronto com um novo chefe.

Chefe: DomZ Sea Serpent
Acelere e atire no monstro sempre que possível. Desvie das minas que estão espalhadas no rio e volte a atirar no gigante. Quando todas as partes dele caírem, pegue a Pearls 2.

10. Depois da batalha, um peixe começam a pular na sua frente, tire foto dele (*Rascax Caeruleus*). Siga pelo canal e atravesse a cidade.

BLACK ISLE

11. Saia do Hovercraft, fale com o motorista e com o seu tio. Aproveite e salve o jogo. Entre no corredor, vire para a direita e no final dele tire foto dos bichos do local (*Astacus Erectus*). Volte para o corredor e vire para a esquerda. Pise em uma das setas, aperte ▲ para que Pey´j pise.

ANCHIENT MINE

12. Converse com Pey´j e depois pise em um dos botões. Aperte ▲ para chamar novamente Pey´j. Você vai cair na parte alta da mina, tire uma foto da mosca que está no local (*Musca Saprophagia*). Vire para o lado esquerdo e acione a roda amarela. Vire e tire uma foto do mapa.

13. Na parte mais baixa tire uma foto do monstro laranja (*Lycoperdon Fugiferus*). Use o poder do Jet boots do Pey´j para fazer a bomba subir, com Jade acerte-a e estoure a caixa de dinamites.

14. Tire uma foto da planta roxa (*Anemonia Mutabilis*) e acerte-a para abrir caminho. Siga até a grade, no fundo, converse com Pey´j e vire para o túnel do lado direito. Jogue uma bomba no carrinho e passe pela passarela. Tire uma foto dos vagalumes (*Lampyris Campestris*).

15. Do lado direito um monstro vai aparecer, tire uma foto (*Cochax Velox*). Acabe com ele com golpes simples e siga até o fundo. Atire na roda amarela com Jade e depois empurre o carrinho de carvão embaixo da passagem. Suba e siga em frente.

SECONDARY SHAFT

16. Logo de cara comece tirando fotos dos dois novos tipos de inimigos (*Cyanea Urtica*), (*Pelagia Pachydermis*) e solte o braço neles. Siga em frente e abra a porta. Na nova sala, pegue um alicate nos armários e aperte ▲ para que Pey´j abra a grade.

17. Siga pela nova passagem e ao lado da placa, vire para a esquerda e tire a foto do chão (*Spongus Gluariteus*). Um pouco mais a frente existe um monstro saindo de uma concha, tire uma foto dele também (*Helix Rupestris*). Vire para o lado direito, olhe para a sua direita e tire uma foto do (*Alicia Splendens*).

18. Vire para a esquerda e siga em frente até reencontrar o local, onde estava a primeira grade. Peça ajuda do seu tio, compre um kit PA1 e siga em frente, sozinha. Suba o caminho do lado direito, empurre os explosivos para a esquerda e depois jogue uma bomba laranja no carrinho. Volte e ajude o encrencado Pey´j.

19. Siga pela plataforma que você derrubou e tire uma foto da planta colorida (*Amoeba Polypodia*). Volte e pise nas pedras com a ajuda do seu tio. Desça do outro lado, abra a porta e peça para o seu tio abrir a grade.

20. Pule a plataforma e depois da animação tire uma foto do (*Palinurus Rupestriss*). Acabe com todos inimigos e tire a foto do monstro voador (*Nautilus Fluoreus*). No final do corredor gire a roda amarela do lado esquerdo.

21. Siga pelo novo corredor, acerte todas as flores roxas e no final do caminho, tire uma foto dos monstros na parte alta, mas só quando os dois estiverem esticados. Mande essa foto para o Mr. De Castellac.

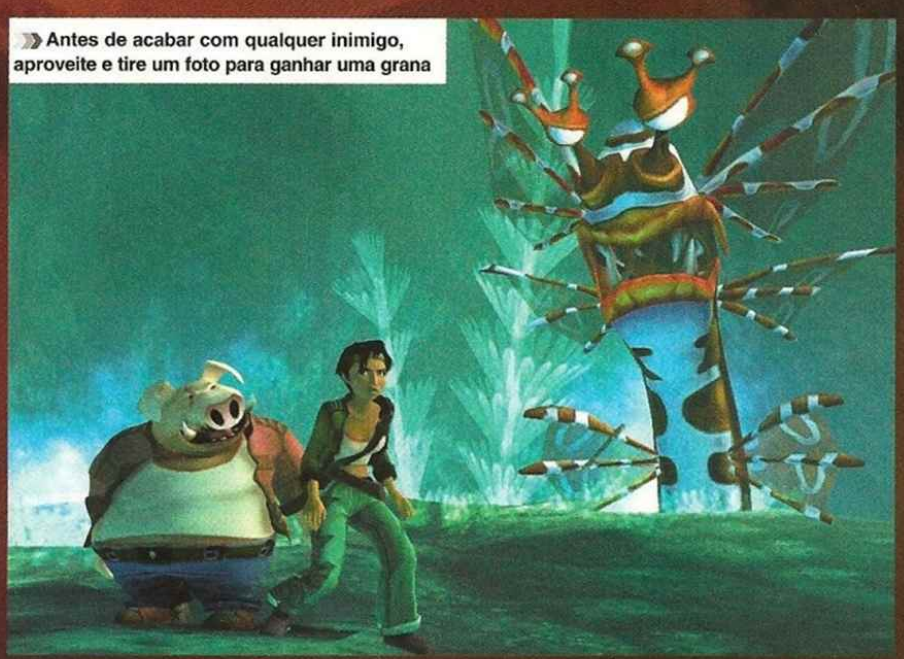
Chefe: Pterolimax Gigantea
Assim que a batalha começar, tire a foto do verdadeiro monstro (*Pterolimax Gigantea*). Quando o monstro sai do buraco, peça para Pey´j pular e corra para acertá-la. Depois acerte todos inimigos que aparecem. Quando ele começar a despejar o liquido verde, corra até tudo voltar ao normal. Pegue a **Pearls 10**.

22. Depois de terminar a missão, vire para o lado direito e suba a mina. Peça para o seu tio abrir a grade, desça e pegue mais um PA1.

PEDESTRIAN DISTRICT

23. Volte ao Hovercraft e siga para o lado esquerdo (qualquer dúvida aperte SELECT).

24. Dentro da cidade, siga até a venda e tire a foto do vendedor (*Aquilus Sapiens*). Volte e siga para o lado direito, entre no bar Akuda, tire uma foto do barman (*Taurus Sapiens*). Aproveite e tire a foto do tubarão (*Carcharodon Sapiens*). ›



» **Antes de acabar com qualquer inimigo, aproveite e tire um foto para ganhar uma grana**

» Com uma espécie de cajado Jade consegue colocar qualquer tipo de inimigo no chão

25. Jogue o game com o tubarão, do lado esquerdo, valendo 1.000 units, se você vencer ganha a **Pearls 5**. Com a câmera, leia o código na mesa, embaixo da mão do tubarão. Suba e use esse código na segunda porta, no segundo andar. Lá dentro você pega a **Pearls 6**.

26. Vá até a primeira porta, fale com o bêbado que vai lhe dar uma senha que você usa mais tarde. Converse com o homem do lado direito e jogue com ele. Aposte a quarta opção, fique de olho na bolinha e depois pegue a senha para usar na terceira porta. Entre na nova sala, siga até o armário e puxe a alavanca.

IRIS DEN

27. Desça a escada e converse com o grupo secreto. Depois do bate-papo você ganha o City Pass e pode ir para todos os lugares da cidade. Antes de sair tire uma foto da gata (*Felis Sapiens*). Pegue o Mdisk e assista-o.

28. Saia do bar e siga para o lado da cidade que não estava liberado para você. Entre na Ming-Tzu Shop e tire uma foto da própria Ming (*Walrus Sapiens*). Vire para o aquario e tire uma foto do peixe (*Koi Kumonryu*). Converse com a vendedora e compre tudo que você quiser – e puder.

29. Entre na sala do lado direito e pegue os dois Mdisks, aproveite e fale com a Ming para assinar a Iris Flash. Entre em mais uma sala, também do lado direito e assista aos discos e salve o jogo.

30. Saia da loja e entre na porta do lado direito. Empurre o armário para descobrir uma passagem. Use o L1 para abaixar e entre. Passe por todos os laseres e siga pelo caminho da direita.

31. Esse é uma longa seqüência de esteiras rolantes, passe por todas, sempre desviando dos laseres. Quando chegar a plataforma com duas caixas cheias de cristais, suba nas caixas do outro lado e pegue a **Pearls 16**.

32. Siga em frente a primeira loja da cidade e entre na porta. Lá dentro, entre os laseres tire uma foto do sapo (*Arachnis Viridis*). Volte ao hovercraft e siga para a garagem.

HILLS

33. No meio do caminho, pare em Vorax Lair e tire uma foto do sapão (*Bufo Erectus*), aproveite e salve o jogo. Aperte o ▲ para pedir para Pey´j abrir a grade. Siga em frente e mate todos inimigos para ganhar a **Pearls 12**. Siga para o farol, ative o escudo protetor e suba até o telhado. Tire a foto da lontra que fica andando por lá (*Lutra Erecta*). Volte ao Hovercraft e, agora sim, vá para a garagem.

34. Compre um Neutralizing Cannon, para conseguir entrar na fábrica. Ao sair da garagem uma chuva de meteoros vai tomar o lugar, desvie de todos e quando tudo estiver normalizado, siga para a fábrica.

A FÁBRICA

35. Robôs não deixam você entrar, use sua nova arma para acabar com eles. Entre e depois de descer, tire uma foto do inimigo azul (*Vorax Nocturnus*). Acabe com todos.

36. Verifique o painel vermelho que pede um código. Uma mensagem vai aparecer, tire uma foto do painel e envie-a. Espere uns segundos e o código vai chegar em uma mensagem. Insira o código e entre. Peça para o seu tio cortar a grade.

37. Um pouco mais a frente Jade avista ratos, tire fotos (*Rattus Giganteus*) e elimine-os. Siga pelo caminho do lado direito. Continue sozinha e passe pelos laseres. Acione o dispositivo do lado esquerdo para abrir caminho para Pey´j. Empurre a caixa para cair na cerca eletrificada. Passe por cima dela.

38. Vire para o lado esquerdo e salve o jogo. Volte para a direita, fale com Pey´j e aperte ▲ para que ele de um jeito. Siga pela porta e aperte o botão para abri-la. Pegue os jarros e coloque-os em cima das plataformas. Tire uma foto dos mosquitos perto do nariz da vaca (*Aedes Raymanis*). Abra o local e pegue a **Pearls 19**, volte a tela do elevador.

39. Aperte o botão, suba e acabe com todos os inimigos. Siga pelo lado esquerdo, atraia o inimigo para a barreira elétrica.

40. Uma porta com código impede que você siga

em frente. Tire uma foto do painel e outra do homem. Espere, novamente, e o código chega em uma mensagem. Pegue a luva e jogue alguns discos na direção dos tubos onde o homem está.

41. Pegue a **Pearls 20**, fale com o homem e siga até a grade. Aperte ▲ e o seu novo amigo vai abrir caminho.

Chefe: Cyclopeus Palustris
Comece tirando uma foto dele (*Cyclopeus Palustris*) Isso vai liberar a **Pearls 17**. Acerte discos no gigante quando ele começar a cair. Repita o procedimento várias vezes até que ele perca o equilíbrio. Como recompensa, pegue a **Pearls 22**, mas só quando sair da fábrica.

42. Você vai receber um e-mail de agradecimento da Iris, salve o jogo e saia pela esquerda. Passe pelo novo local e fotografe o mapa no painel. Siga pelo novo caminho e tente pegar o passe triangular. Um robô vai pegá-lo, peça a ajuda a Pey´j para abrir caminho.

43. Acabe com todos os robôs que aparecem e use o passe para desligar a corrente elétrica. Corra e pegue o fusível. Volte, salve o jogo e coloque o fusível no lugar. Jogue um disco no fio elétrico para colocar o elevador em funcionamento.

44. Siga pelos corredores e fotografe o novo tipo de rato (*Rattus Albus*). Quando chegar a um beco sem saída, volte. Atire um disco entre as caixas e use a máquina para ler o seu MDisk.

45. Siga pelo caminho da direita e reencontre o homem que você salvou. Converse com ele. Depois disso siga em frente e passe abaixado para que os inimigos não vejam você. Mais à frente tire uma foto da área com raios-X. Acabe com todos os inimigos e atire discos nos botões para abrir caminho para o seu amigo. Aperte ▲ para

que ele aperte o botão para você.
46. Passe por cima da caixa, do lado esquerdo, e acabe com os dois guardas. Agora siga pelo caminho da direita e use o seu novo passe para continuar. Use a caixa como escudo e vire na sala do lado direito.

47. Neste local compre um Starko, abra a porta e coloque o item que você comprou lá. Uma formiga vai aparecer, tire uma foto dela (*Blabera Gregaria*). Siga em frente, abra o armário e pegue a Jet-Boots.

48. Aperte o botão ao lado e pegue o MDisk, passe pelos robôs e pegue mais um MDisk. Assista ambos e depois salve o jogo. Continue em frente pelo outro caminho. Espere os guardas ficarem de costas, acerte um disco e use o elevador.

49. Continue em frente e passe pelos guardas, se escondendo atrás de caixas, inclusive enquanto elas estiverem sobre as esteiras rolantes. Rasteje pelos buracos, sempre tomando cuidado com todos os guardas. No final do caminho você reencontra o seu amigo. Tire uma foto de um dos guardas e você receberá um e-mail.

50. Passe por trás de mais alguns guardas e siga em frente. Use a chave para desativar os lasers. Tire uma foto do código e envie-o. Espere alguns segundos e receba o código correto.

Chefe: DomZ Robot

51. Aperte o botão ▲ para que seu amigo ataque uma perna do robô. Corra e acerte a outra para que ele caia. Depois disso ataque discos no corpo dele. Quando tudo estiver acabado pegue a **Pearls 20**.

52. Siga em frente e pegue um PA1, use a chave para chamar o elevador. Abra a porta e continue. Chame seu amigo para abrir a grade e coloque o fusível no local. Agora é necessário correr, e muito, para chegar até a sede da Iris antes que o cronometro zere. Dentro da sala pegue as Pearls **23 / 24 / 25 / 26 / 27**. Saia do local.

53. Siga para a garagem, e, lá compre o Jump Kit por 15 pérolas. Saia e corra até as barreiras vermelhas, espere até que uma baleia girante pule e tire uma foto (*Megaptera Purpurea*). Aproveite o local e olhe para o ceú, tire a foto de uma raia (*Manta Cyanea*).

PEDESTRIAN DISTRICT

54. Volte para a cidade e siga para o lado direito, peça para o Double H cortar as barras. Continue pelo elevador e peça para que ele aperte o botão. Neste local Jade deve fugir das luzes e seguir até o elevador, no final do caminho. Durante esse trajeto, pegue as **Pearls 42 / 43 / 44**.

55. Agora corra e fuja dos inimigo, desvie das luzes e pule todos os lasers, até que você reencontra o Double H. Saia do local e siga para a frente do bar Akuda. Existe uma porta pequena do lado oposto, use a chave que você encontrou na fábrica para entrar.

56. Empurre a caixa e continue até o final do corredor. Passe pelos lasers e fique abaixo da janela verde. Acerte os dois botões e desça para pegar as **Pearls 67 / 68 / 69**. Aperte o botão e siga pelo elevador. Continue em frente, acabe com vários guardas e saia.

57. Siga até a rua de entrada e use a chave para abrir a porta, entre e use o código que você ganhou do bêbado no bar, Pegue a **Pearls 13**. Siga até a loja da Ming-Tzu e compre o Meca-Impulser.

HILLS

58. Vá para a garagem e siga para uma praia em frente a ela. Persiga o carro dos ladrões e use o turbo para chegar até eles, mande bala para cima dos safados e pegue a **Pearls 3**. Siga para o outro lado da cidade e encontre outra praia e persiga mais um grupo de ladrões para pegar a **Pearls 18**.

59. Siga para o lado esquerdo e entre no novo local, lá, tire a foto do rato (*Macropodia Omnivora*). Entre na próxima sala e acabe com todos os robôs, siga pelo circuito e pegue as Pearls **39 / 40 / 41**. Saia e salve o jogo.

60. Siga pelo lado direito e tire a foto da raia (*Manta Magnificens*) e outra baleia (*Megaptera Borealis*). Veja no mapa outras duas cavernas e pegue nelas as **Pearls 51 / 49**.

61. Na entrada da próxima caverna entre e tire a foto da enguia (*Anquilla Bifida*) com a **Pearls 28**. Siga em frente e fale com Double H. Salve o jogo e continue em frente, monstros atacarão você, tire uma foto (*Sarcophagus Domzii*) e depois acabe com todos. Passe pelas portas e volte ao hovercraft. Siga pelo caminho que foi liberado.

62. Torpedos vão perseguir seu veiculo, faça com que eles colidam com as caixas que estão no local. Quando se livrar de todas, continue em frente e saia do veículo. Arremesse os discos nos botões para abrir caminho. Tire a foto da raia que está na água (*Trilobites Saltans*). ›

63. Pare o veículo e acabe com o robô. Vá para a esquerda e tire uma foto do mapa. Continue pela esquerda e desça e fala com Double H. Siga até o fundo e suba, jogue um disco contra o botão e passe pelo local onde estava pegando fogo. Tire uma fotos do bicho (*Ignis Irifera*) e volte.

64. Siga pulando até chegar a entrada circular. Lá acabe com o robô e se encontre com Double H. Com a ajuda dele empurre a caixa e suba pelas grades. Acabe com todos inimigos e tire uma foto da mancha no chão (*Timorea Saponifera*). Continue em frente e um bicho verde vai pular na sua frente prepare-se para tirar uma foto (*Amoeba Saltans*). Jogue os robôs na barreira e pegue a **Pearl 52**.

65. Use a chave para continuar em frente e aperte o botão. Repita o procedimento mais três vezes até conseguir chegar ao local de observação. Siga pelo corredor, acerte o inimigo e tire fotos dos humanos sobre as caixas. Use a chave para sair.

SLAUGHTERHOUSE

66. Retorne ao seu hovercraf e saia do local. Siga para o local indicado no seu mapa e depois saia no meio da neblina. Siga pelo corredor e corra para agarrar o fusível. Coloque-o no local indicado e suba pelo elevador. Siga até o final do corredor do lado esquerdo. Vire para a direita, pegue o PA1 e vá para o outro lado. Na primeira abertura você encontra a **Pearl #70**, vire para a direita e salve o jogo.

67. Empurre as caixas e acerte o gerador. Siga pela abertura e passe pelos lasers, até chegar ao final do caminho e apagar o fusível. Volte e siga para a esquerda. Use a chave para abrir a porta. Passe abaixado pelo corredor para não ser pego por nenhum inimigo.

68. Siga em frente, passe por vários inimigos e no final dos corredores role para passar de um tubo para o outro. Dê a volta e espere os outros inimigos passarem. Coloque o fusível em frente a esteira e role por baixo da porta. No segundo ponto de observação tire uma foto e saia do local.

69. Vá para a garagem e siga para uma praia em frente a ela. Persiga o carro dos ladrões e use o turbo para chegar até eles, mande bala para cima dos safados e pegue a **Pearls 3**. Siga para o outro lado da cidade e encontre outra praia e persiga mais um grupo de ladrões para pegar a **Pearls 18**.

70. Salve o jogo desative os lasers e volte para o veículo. Use os torpedos contra o monte de robôs que aparece na sua direção. Saia do veículo e peça para Double H abrir o portão. Acerte o gerador e salve o jogo novamente. Suba nas caixas e bata na porta.

71. Siga pelos corredores baixado, tomando cuidado com os inimigos. No final do corredor você vai encontrar a **Pearl 48** e salve o jogo. Continue em frente, passe por mais inimigos e use a chave na porta. Volte até o elevador e empurre a caixa. Desça e acerte a caixa de fusível para pegar uma unidade. Coloque-o no lugar e use o botão para fazer tudo funcionar.

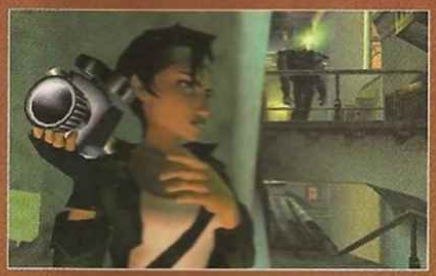
72. Peça ajuda para Double H e apague a luz para continuar a subir. Siga o inimigo sem chamar a atenção e saia do local. Use a chave e entre na nova passagem, tire o fusível do local e

LOCALIZAÇÃO DE TODAS AS PÉROLAS

Não achou todas as pérolas que estão escondidas no jogo? Confira a localização:

01. Domz Lighthouse Monster
Acabe com o chefe, no orfanato.
02. Domz Sea Serpent
Acabe com o monstro marinho.
03. Looter's Booty
Depois de terminar a primeira perseguição contra os ladrões
04. Science Center: Film Of Animals # 2
Depois de usar dois filmes de fotos completos. (16 animais)
05. Victory in the Disk Game
Ganhe do tubarão, no minigame dentro do bar, na cidade.
06. Rufus Booty
Acerte a senha da segunda porta, dentro do bar, na cidade.
07. Science Center: Film Of Animals # 3
Depois de usar três Filmes de fotos completos. (24 animais)
08. Race 1 Victory
Ao ganhar a primeira corrida.
09. Race 2 Victory
Ao ganhar a segunda corrida.
10. DomZ Pterolimax
Acabe com o chefe na área da Black Isle.
11. Science Center: Film of Animals 4
Termine com o quarto rolo de fotografias,
12. Pearl Crochax
Um pouco antes de voltar ao hangar.
13. Taken Back From the Alpha Sections.
Entre na porta em frente ao loja Ming-Tzu, use o código do bêbado.
14. Bought From Nouri
Compre-o na loja da Nouri.
15. Bought From Ming-Tzu
Compre-o na loja do Ming-Tzu.
16. Taken Back From the Alpha Sections
Entre na porta ao lado do Ming-Tzu.
17. Science Center: Film of Animals 5
Termine o quinto rolo de fotografias.
18. Looter's Booty
Aparece quando você termina a segunda perseguição aos ladrões.
19. Taken Back From the Alpha Sections
Ao lado do corpo da vaca morta.
20. DomZ Robot At The Factory
Quando você elimina o robô gigante
21. DomZ Torture Machine
Na fábrica, na sala onde você encontra o Double H.
22. Reaper
Quando você elimina o gigante.
23. Hillyans Donations (Collected from IRIS)
Jade recebe quando a missão da fábrica termina
24. Hillyans Donations (Collected from IRIS)
Jade recebe quando a missão da fábrica termina
25. Hillyans Donations (Collected from IRIS)
Jade recebe quando a missão da fábrica termina
26. Hillyans Donations (Collected from IRIS)
Jade recebe quando a missão da fábrica termina
27. Hillyans Donations (Collected from IRIS)
Jade recebe quando a missão da fábrica termina
28. Science Center: Film of Animals 6
Termine o sexto rolo de fotografias.
29. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
30. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
31. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
32. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
33. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
34. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
35. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
36. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
37. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
38. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
39. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
40. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.
41. Taken Back From the Alpha Sections
Use a chave estrela para entrar na porta perto da loja do Ming-Tzu. No final do corredor.

tire uma foto. Coloque o objeto no local e continue em frente. Use o elevador para subir e encontrará o seu amigo.



73. Siga para o bar Akuda e jogue mais uma vez com Francis para pegar a **Pearl 45**. Saia e vá até a sede da Iris. Lá você ganha outra chave e a **Pearls 53** a **64**. Saia para as ruas e fala com Nouri. Use a nova chave e entre.

74. Neste novo local não existem segredos, siga pelos corredores sem ser visto e pegue as **Pearls 29** a **38**. Use a chave para sair e passe por cima dos tubos.

75. Siga até a Black Isle e pare o veículo por lá. Siga até a cratera do vulcão. Tire uma foto do bicho na parece (Aurelia Magnificens) e salve o jogo. Continue em frente e acabe com os inimigos. Pegue as **Pearls 77**, **78** e **79**. Continue em frente e acabe com mais inimigos e pegue a **Pearl 74** e as **75**, **76** um pouco mais na frente.

Siga pelo outro caminho e lá existem mais quatro Pearls a **80**, **81**, **82** e **83** e no final do corredor as de número **84** a **88**.

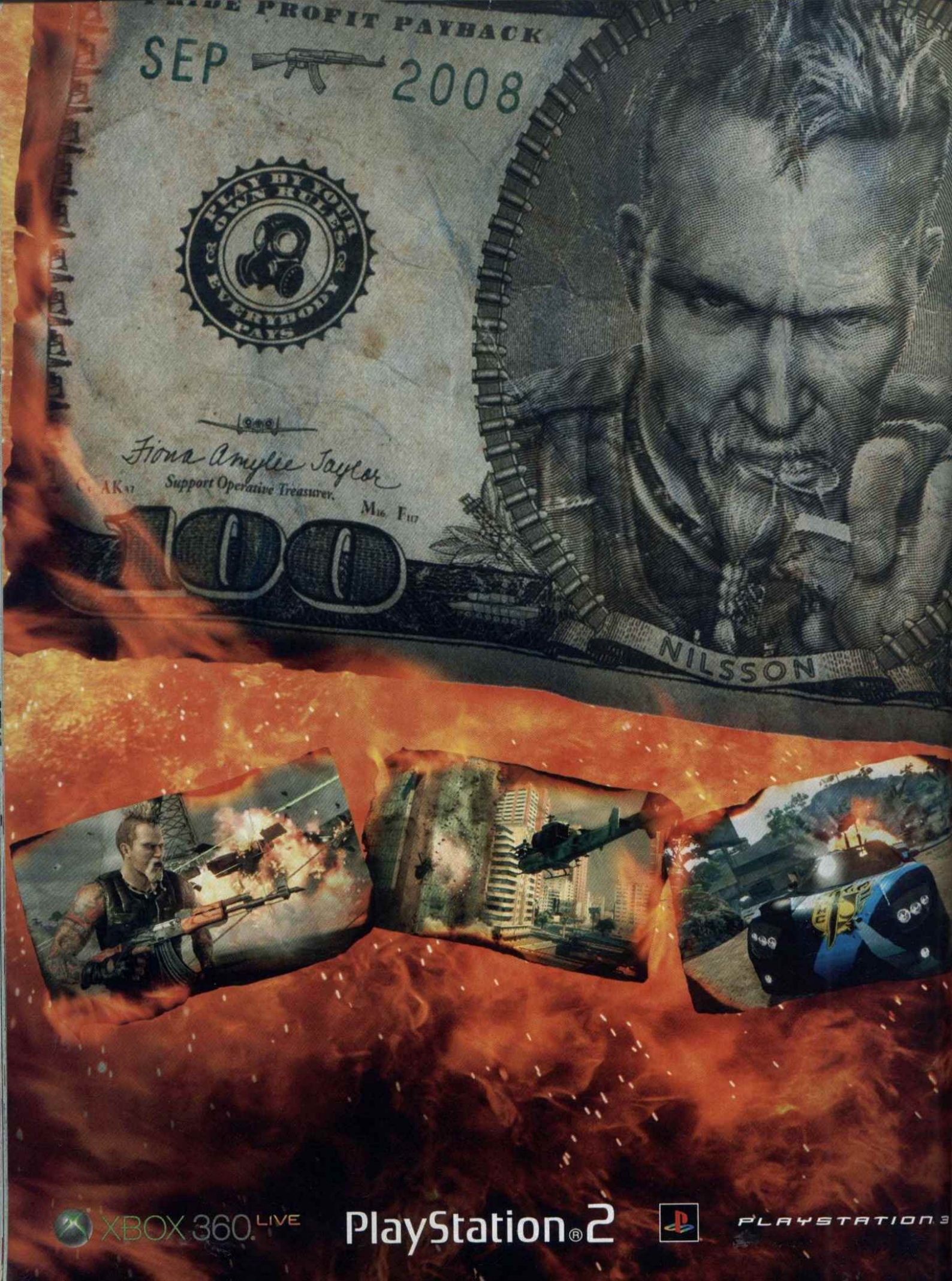
Chefe: General Kehck's Robot

Seja rápido e acerte todos os pontos vermelhos no corpo do robô. Extremamente fácil e rápido. Saia do local e espere dois minutos até a ajuda chegar e prepare-se para o último confronto.

Chefe Final: DomZ priest

Acabe com todos inimigos até que o gigante fique sozinho na tela. Elimine cada um deles com a ajuda do Double H e jogue um dos clones contra o DomZ. Depois disso continue acertando o DomZ e mande discos para cima dos clones do Double H. De uma hora para a outra os controles dos seu personagens ficam completamente invertidos. O efeito é curto, desvie dos ataques até que tudo volte ao normal. Acabe com todos inimigos e acerte mais alguns discos no DomZ. Pronto, agora basta curtir o final do jogo.

42. Alpha Sections HQ
Peça para que o Double H abra corte as barras, na região do Pedestrian District.
43. Alpha Sections HQ
Peça para que o Double H abra corte as barras, na região do Pedestrian District.
44: Alpha Sections HQ
Peça para que o Double H abra corte as barras, na região do Pedestrian District.
45. Victory In the Disk Game
Ganhe do Francis, mais uma partida no minigame.
46. Bought From Nouri
Compre-a na loja da Nouri.
47. Bought From Ming-Tzu
Compre-a na loja da Ming-Tzu.
48. Taken Back From the Alpha Sections
Em uma das salas dos corredores na Alpha Sections.
49. Looter's Booty
Quando você termina a terceira perseguição aos ladrões.
50. DomZ Sea Serpent
Na Hillys, quando você elimina a serpente gigante.
51. Looter's Booty
Quando você termina a quarta perseguição aos ladrões.
52. Taken Back From the Alpha Sections
No corredores da Alpha Sections, ao lado do monstro verde.
53. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
54. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
55. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
56. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
57. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
58. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
59. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
60. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
61: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
62. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
63. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
64. Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Jade recebe quando a missão da Slaughterhouse.
65. Taken Back From the Alpha Sections
Nas caixas, ao lado do local das corridas.
66. Bought From Ming-Tzu
Compre-a na loja do Ming-Tzu.
67. Taken Back From the Alpha Sections
Na porta em frente ao bar Akuda Bar.
68. Taken Back From the Alpha Sections
Na porta em frente ao bar Akuda Bar.
69: Taken Back From the Alpha Sections
Na porta em frente ao bar Akuda Bar.
70: Taken Back From the Alpha Sections
Em uma das salas da Slaughterhouse
71: Race 3 Victory
Quando você ganha a terceira corrida no rio de Hillys.
72: Race 4 Victory
Quando você ganha a terceira corrida no rio de Hillys.
73. DomZ Sea Serpent
Em Hillys, quando você elimina a serpente gigante.
74. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
75. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
76. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
77. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
78. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
79. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
80. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
81. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
82. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
83: Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
84: Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
85. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
86. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
87. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.
88. Volcano Crochax
Junto a praia, na Black Isle, depois de matar o monstro.


PROFIT PAYBACK
SEP 2008
PLAY BY YOUR OWN RULES & EVERYBODY PAYS
Fiona Amylee Taylor
Support Operative Treasurer.
AK47
M16 F117
100
NILSSON
XBOX 360 LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3

THE UNITED STATE OF DESTRUCTION

THIS NOTE IS LEGAL TENDER
FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE

MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES™

The Highest Bidder
Petitioner of Maybem.

100
MERCS2.COM

MORE MONEY MORE TOYS

BEM-VINDO À VENEZUELA. BEM-VINDO AO NOVO PLAYGROUND DE DESTRUIÇÃO. BEM-VINDO À TERRA DA OPORTUNIDADE. FAÇA CONTATOS. MATE CONTATOS. SE NÃO RECEBER SEU DINHEIRO, FAÇA-OS PAGAR. VOCÊ TEM O PODER DE DESTRUIR TUDO E IR PARA QUALQUER LUGAR. DO JEITO QUE QUISER. PORQUE VOCÊ É UM MERCENÁRIO. E É ASSIM QUE VOCÊ FAZ.

SETEMBRO 2008 NAS LOJAS

PC DVD-ROM

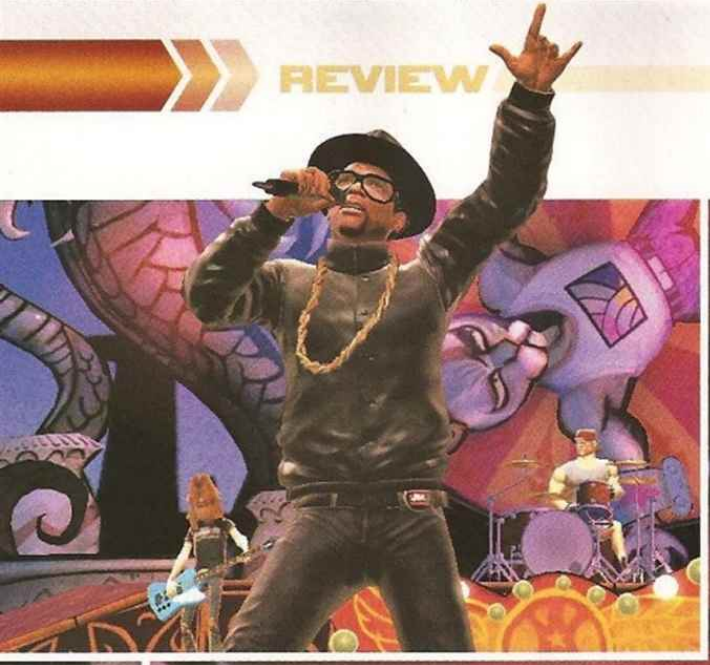
18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Agressão Física, Assassinato, Consumo de Drogas Lícitas e Glamourização da violência

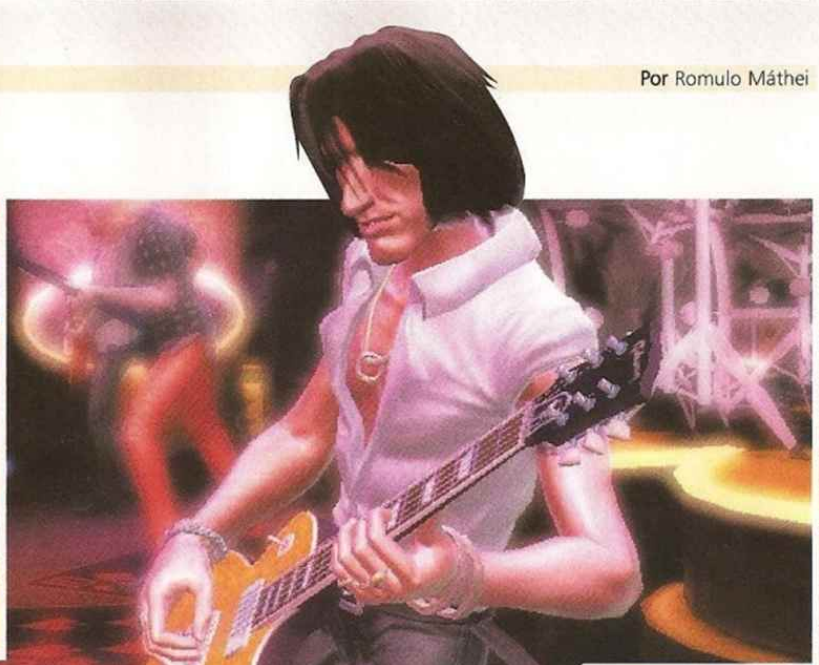
©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World In Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

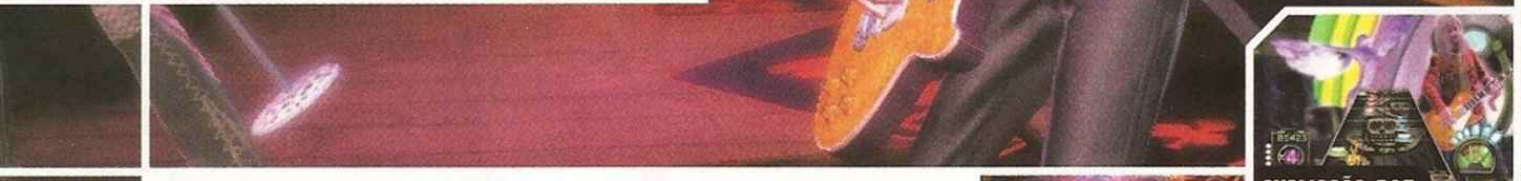
PANDEMIC

EA

Por Romulo Máthei

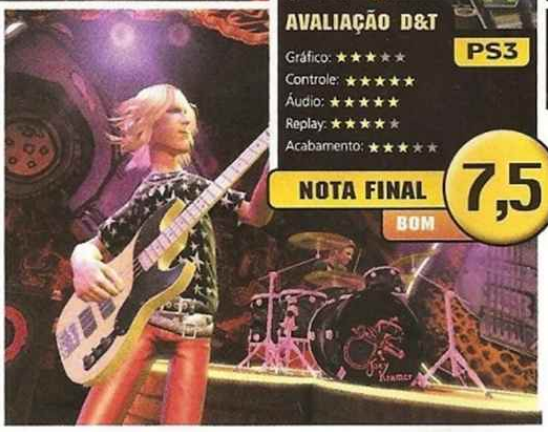






GUITAR HERO AEROSMITH

→ **Produtora:** Neversoft Enterteinment
→ **Distribuidora:** Red Octane
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Musical
→ **Jogadores:** 1 a 2
→ **Online:** Sim



AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★★☆

NOTA FINAL 7,5
BOM

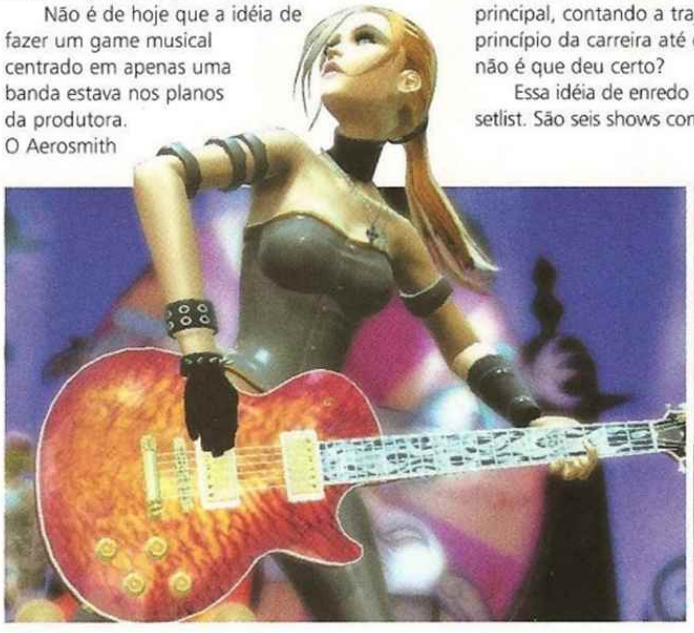
Após vinte e oito anos de estrada o Aerosmith ainda tem fôlego de sobra

Alguns desavisados podem dizer que *Guitar Hero: Aerosmith*, é um petisco para enganar o estômago enquanto não chega a quarta versão do megasucesso da Red Octane. Mas, ao contrário de *GH: Encore the 80`s*; o game de Perry/Tyler e sua trupe é muito mais do que um tapa-buracos.

Não é de hoje que a idéia de fazer um game musical centrado em apenas uma banda estava nos planos da produtora. O Aerosmith mesmo já figurou em outros jogos (quem se lembra de *Revolution X*, de 1995, para Arcade ou *Aerosmith: Quest for Fame*, de 2001, para o saudoso PSone), e quando a escolha para a primeira banda teve que ser feita, o pessoal da Red Octane não pensou duas vezes. A idéia não era ter um game com músicas de apenas uma banda, mas ter uma banda como foco principal, contando a trajetória do grupo do princípio da carreira até o estrelato mundial. E não é que deu certo?

Essa idéia de enredo foi incluída no próprio setlist. São seis shows com cinco músicas cada, e no intervalo de cada show, você assiste vídeos comentados por todos os membros da banda, que mostram desde o primeiro show em um colégio norte americano até os concertos nos intervalos das finais do Superbowl (o mais

Das 41 músicas do jogo, 25 são do Aerosmith



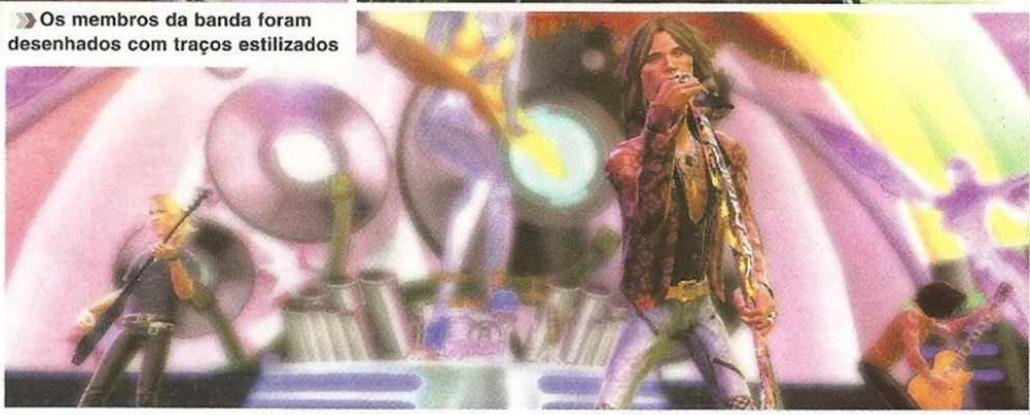
AVALIAÇÃO DO GÊNERO

MUSICAL

Acessório: ★★★★☆
Acervo Musical: ★★★★☆
Sincronismo: ★★★★★
Imersão: ★★★★☆
Multiplayer: ★★★★★

Os demais personagens do jogo possuem acessórios e roupas malucas

Os membros da banda foram desenhados com traços estilizados



importante campeonato de futebol americano nos EUA). A jogabilidade e os modos de jogo são baseados em *Guitar Hero 3*, inclusive o modo online do PS3. O visual do game ficou muito bonito, com desenhos estilizados dos músicos, que variam do traço mangá até um cartoon à lá Garotas Super Poderosas.

O REPERTÓRIO

Das cinco músicas de cada show, duas são de bandas que foram referência para o som do Aero ou que marcaram a época em que foram lançadas. E em todo o repertório do game apenas quatro músicas são covers, o que o diferencia muito dos jogos anteriores. O nome das bandas que gravaram as músicas covers também aparecem no início de cada canção, ao lado do artista original e do ano de lançamento. Nomes de peso do rock mundial estão presentes nessa versão: Lenny Kravitz, The Clash e The Black Crowes estão na parada. Das 41 músicas, 25 são do Aerosmith (sem contar as do projeto solo de Joe Perry) e há uma batalha contra o guitarrista.

Tirando os personagens secretos, não houveram mudanças. Na loja, o jogador pode comprar o trio de cordas Aerosmith (Joe Perry, Tom Hamilton e Brad Whitford) e o improvável, porém deveras funcional, Darryl "D.M.C."McDaniels. Apesar de não tocar guitarra na "vida real", o rapper manda muito bem na performance. Mesmo com a chegada de *GH4*, *GH:A* pode render muitas partidas (online ou não) para os fãs da série. Palavra de roqueiro!

A TRILHA SONORA DE GH: AEROSMITH

O setlist irado e escolhido a dedo pelo pai da Liv Tyler

SHOW 01: "GETTING THE BAND TOGETHER" (NIMPUC HIGH SCHOOL)
- Cheap Trick - Dream Police
- All the Yound Dudes - Mott the Hoople (Cover)
- Make It - Aerosmith
- Uncle Salty - Aerosmith
- Draw the Line - Aerosmith

SHOW 02: "FIRST TASTE OF SUCCESS" (MAX'S KANSAS CITY)
- I Hate Myself for Loving You - Joan Jett and the Blackhearts
- All Day and All of the Night - The Kinks (cover)
- No Surprise - Aerosmith
- Movin' Out - Aerosmith
- Sweet Emotion - Aerosmith

SHOW 03: "THE TRIUMPHANT RETURN" (THE ORPHEUM)
- Complete Control - The Clash
- Personality Crisis - New York Doll (cover)
- Livin' On the Edge - Aerosmith
- Rag Doll - Aerosmith
- Love in An Elevator - Aerosmith

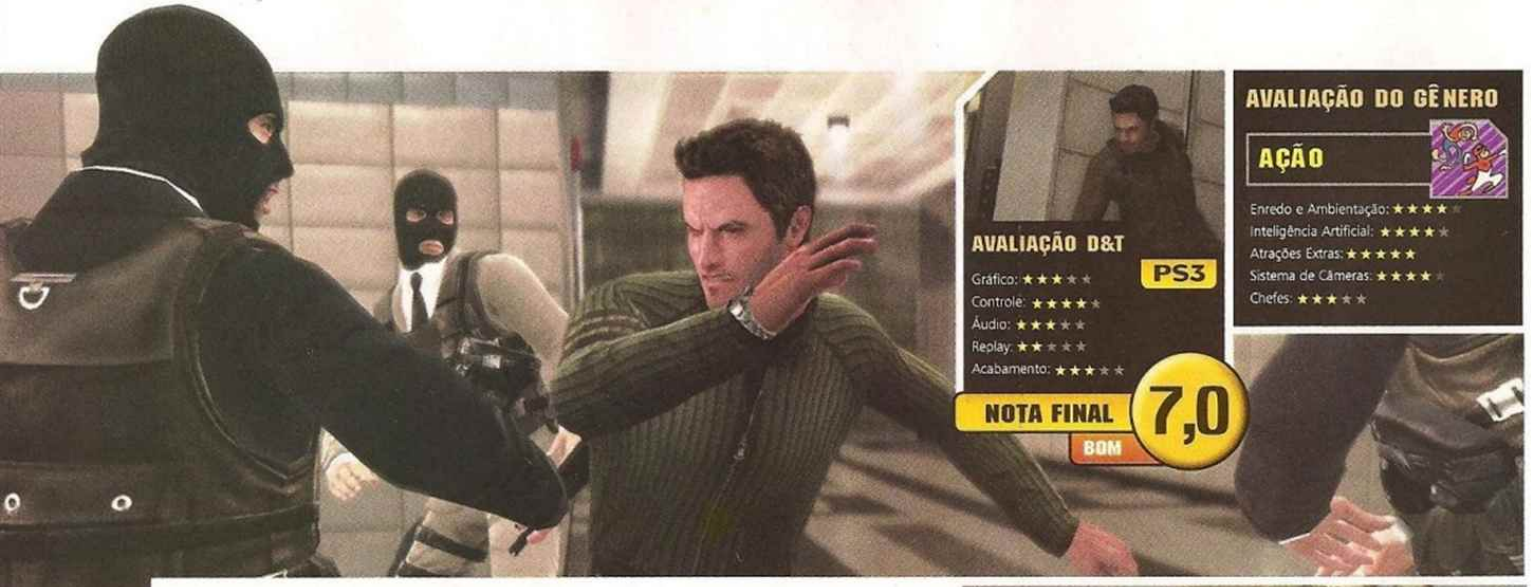
SHOW 04: "INTERNATIONAL SUPERSTARS" (MOSCOW)
- She Sells Sanctuary - The Cult
- King of Rock - Run DMC
- Nobody's Fault - Aerosmith
- Bright Light Fright - Aerosmith
- Walk This Way - Run DMC e Aerosmith

SHOW 05: "THE GREAT AMERICAN BAND" (HALF TOME SHOW)
- Hard to Handle - The Black Crowes (Cover)
- Always on the Run - Lenny Kravitz
- Back in the Saddle - Aerosmith
- Beyond Beautiful - Aerosmith
- Dream On - Aerosmith

SHOW 06: "ROCK N ROLL LEGENDS" (ROCK & ROLL HALL OF FAME)
- Cat Scratch Fever - Ted Nugent
- Sex Type Thing - Stone Temple Pilots
- Guitar Battle Vs. Joe Perry - Joe Perry
- Mama Kin - Aerosmith
- Toys in the Attic - Aerosmith
- Train Kept a Rollin' - Aerosmith
- Guitar Battle vs. Joe Perry - Joe Perry

MÚSICAS BÔNUS: THE VAULT
- Walk this Way - Aerosmith
- Rats in the Cellar - Aerosmith
- Kings and Queens - Aerosmith
- Combination - Aerosmith
- Let the Music do the Talking - Aerosmith
- Shakin' My Cage - Joe Perry
- Pink - Aerosmith
- Talk Talkin' - Joe Perry
- Mercy - Joe Perry
- Pandora's Box - Aerosmith
- Joe Perry Guitar Battle - Joe Perry

Por Amer Houchaime



AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0

BOM

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★★★
Atrações Extras: ★★★★★
Sistema de Câmeras: ★★★★★
Chefes: ★★★★★

THE BOURNE CONSPIRACY

→**Produtora:** High Moon Studios →**Distribuidora:** Sierra →**Console:** PS3
→**Gênero:** Ação →**Jogadores:** 1 →**Online:** Não

Braço quebrado é apenas uma das violentas finalizações que o jogo oferece

Enredo intrigante e pancadaria generalizada. Do jeito que todo jogo de ação deveria ser

Eu não canso de dizer que sempre espero o pior de games baseados em filmes, desenhos animados e franquias em geral. Geralmente, tais títulos são feitos a toque de caixa , com orçamento reduzido e só servem pra arrancar a grana de fãs desavisados.

Embora *Bourne Conspiracy* não seja uma obra de arte, ele se distancia bastante dos famigerados games licenciados e mesmo com alguns defeitos, consegue ser bastante divertido.

Aqui, você assume o controle de Jason Bourne, personagem da trilogia do cinema e um camarada sem memória alguma de seu passado, mas que é uma verdadeira máquina de dar porrada. Bourne parece ter o azar de sempre estar envolvido em alguma conspiração ou trama.

Como dito antes, *Bourne* tem alguns problemas. Nada grave, mas são coisas que podem prejudicar a jogabilidade a longo prazo.

As etapas de tiro podem ser um bocado frustrantes. Os inimigos são bastante resistentes e podem te dar uma canseira, a menos que você sempre os acerte na cabeça. Infelizmente, é necessário uma precisão perfeita para isso e as vezes acaba sendo melhor se aproximar do inimigo e enfiar a porrada nele.

De fato, é nestes momentos que *Bourne* brilha mais. O sistema de combate é muito bem feito, sendo possível aplicar diversos tipos de finalização dolorosa nos oponentes além de existirem muitas formas diferentes de usar o cenário pra detonar os inimigos. Nada é mais gratificante do que destruir toda a mobília de um recinto durante uma luta.

Visualmente falando, *Bourne* é competente, com bons gráficos e iluminação. Falando nisso, você vai reparar que o Jason Bourne deste jogo não parece nada com Matt Damon, o ator que vive o personagem no cinema. Aparentemente ele não quis emprestar sua aparência para o jogo. Obviamente, ele também não emprestou sua voz para o personagem.

Contando os prós e contras, *Bourne Conspiracy* é interessante e merece uma olhada. Não vai mudar sua vida, mas com certeza será uma excelente diversão para um fim de semana.

Dar porrada é tão divertido que você vai evitar sacar a sua arma

CB GAMES Importação e Exportação

www.cbgames.com.br

Venus	US$ 13	Bios PS1	US$ 10
Matrix	US$ 40	Capacitor 100X200V	US$ 1
Ótica PS1	US$ 28	Fonte GAME CUBE	US$ 75
Ótica PS2 400B - CR HD7	US$ 76	Controle MEGADRIVE	US$ 2
Ótica Dreamcast jap	US$ 28	Controle PS2orig	US$ 23
Flat Alongadora	US$ 2	Controle SEGASATURN	US$ 2
Flat PS1 Laranja	US$ 4	Controle X-BOX VR5	US$ 17
Laser PS1	US$ 4	Modem PS2	US$ 20
Laser PS2	US$ 25	Memory Card PS2	US$ 20
Suspensão c/ lente PS1	US$ 5	Lente p/ PS1	US$ 3
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US$ 13	Motor CD p/ PS1	US$ 4
Suspensão 400-R	US$ 27	Motor CD p/ DREAMCAST	US$ 4
LA 6508 orig.	US$ 33	Polia CD PS1	US$ 2
BA 5986	US$ 6	CDX 8606	US$ 10
BA 5810	US$ 6	Kit Engrenage PS1	US$ 3
BA 5815	US$ 6	Modulador RF 2CAN	US$ 2
BA 5954	US$ 6		
BA 5977	US$ 6		
BA 6392	US$ 6		
BA 6398	US$ 6		
BA 6664	US$ 6		
BD 6667 p/ X-BOX	US$ 6		

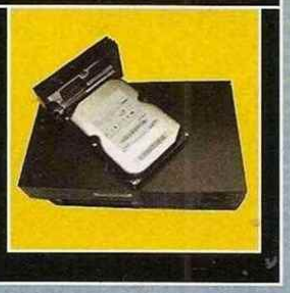
ATACADO PARA TODO BRASIL

Preço de tabela da www.raiolasergames.com.br + 10% + SEDEX

Console PS2
US$ 245
50001

Console PS2 Slim
US$ 205

Kit HD 120GB
Modem + Memory Card c/ 30 jogos
US$ 215



Informática

Monitor LCD Sansung 17"	US$ 516
Câmera fotográfica digital Sony DSC - F828	US$ 990
Câmera fotográfica digital Sony DSC - P150 Silver	US$ 528
Gravador DVD LG 40x24x40/16x 4160B Preto	US$ 102
HD IDE 160 GB Sansung 7200	US$ 110
HD IDE 80 GB Sansung 7700	US$ 75
Memória 128 333 PC 2700 Kingston	US$ 36
Memória 256 333 PC 2700 Kingston	US$ 53
Memória 512 333 PC 2700 Kingston	US$ 100
Notebook Sony Vaio K23 P42.8/512/60/DVD	US$ 1650
Notebook Toshiba A65-S1062 CLE2.7/256/40/DVD	US$ 1100
Pendrive Memory Kingston 128 MB USB 2.0	US$ 35

Assistência Técnica para todo o Brasil

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511

Por Leandro Rodrigues

Aperte os botões na hora certa para não cair, literalmente, do cavalo

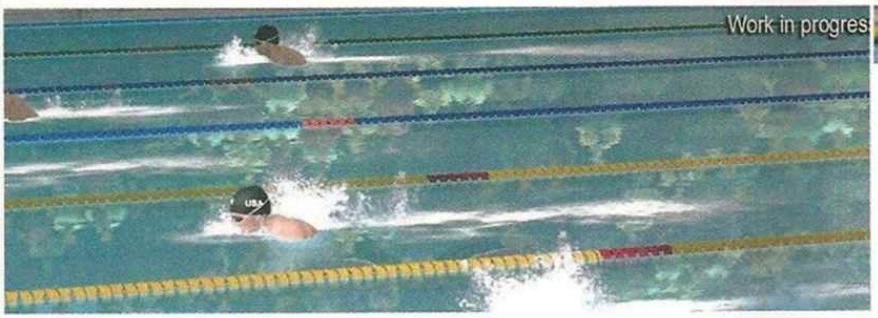
AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 5,0
RUIM

BEIJING 2008

→Produtora: Eurocom →Distribuidora: SEGA →Console: PS3
→Gênero: Esporte →Jogadores: 1 a 4 →Online: 1 a 8



Work in progress

Game oficial das Olimpíadas cansa mais do que disputar o próprio evento na China

Tão certo quanto uma olimpíada de quatro em quatro anos é um jogo baseado no evento, poucos meses antes do início do torneio. Infelizmente, o que também é certo é a qualidade duvidosa dessas produções. *Beijing 2008* não foge à regra e tropeça nos erros que sempre aparecem a cada período quadrienal.

A MAIOR OLIMPÍADA DA HISTÓRIA

Pela primeira vez um jogo oficial das Olimpíadas conta com 38 modalidades diferentes. Dentre elas, aquelas mais do que manjadas, como: 100 metros rasos, 110 metros com barreira, salto em distância, salto em altura e algumas novidades: judô, ginástica rítmica, mergulho em plataforma de 3 e 10 metros, entre outros.

Os esportes que sempre marcam presença não trazem grandes mudanças. Um sistema de arrancada é composto de uma barra - que o jogador só pode encher por completo depois de liberada a largada -, depois disso é "só" esmagar os botões freneticamente, alternando entre ✖ e ●. Quem desistir, seja pela frustração de não conquistar bons resultados, seja pelos dedos - que não tardarão em inchar), pode optar por fazer movimentos circulares com os analógicos - porém essa segunda opção também não evita mais dores e frustrações.

As modalidades que surgem como um breve surto de inspiração, com comandos que pipocam na tela e poupam os dedos dos jogadores, não chegam a empolgar. No judô, por exemplo, durante o período de estudos, comandos com analógicos surgem na parte superior da tela e quem errar fica em desvantagem. Depois, cabe a quem tomar o golpe se sentir no meio de uma corrida de 100 metros rasos, apertando os botões feito um louco para escapar da imobilização antes do 30 segundos.

UM MUNDO GLOBALIZADO

O modo principal do jogo obriga o competidor a encarar todas as modalidades, em uma Olimpíada completa. As competições são divididas por dias e em cada um deles quatro modalidades são disputadas. Não se classificar em pelo menos uma das provas do dia, significa voltar para casa antes da hora. Infelizmente aqui, a exemplo das modalidades individuais, a frustração tende a chegar antes do êxito e somente os mais persistentes conseguirão assistir a cerimônia de encerramento.

Não só por criar bolhas nos dedos dos jogadores que *Beijing 2008* decepciona. O gráfico e o som não ajudam, ambos ficando longe da média, em conseguir passar um décimo de empolgação do evento real.

Resultado: o game só é recomendado para jogadores que não possuem sensibilidade nos dedos ou tem um bom controle turbo guardado na gaveta.

SOFRA COM OS AMIGOS

Beijing 2008 **possui um modo multiplayer completo. É possível jogar com até três amigos offline ou até oito via internet.**

O "popular" arremesso de martelo também marca presença no jogo oficial

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEO GAMES
E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA
PARA CONSERTO DAS
3 LUZES VERMELHAS

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

Por Leandro Rodrigues

Clank continua divertido, engraçado e agora incontrolável

AVALIAÇÃO D&T

PSP

Gráfico: ★★★★☆
Controle: ★★★☆☆
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★☆☆
Acabamento: ★★★☆☆

NOTA FINAL 6,5

MÉDIO

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★☆
Inteligência Artificial: ★★★★☆
Atrações Extras: ★★★★★
Sistema de Câmeras: ★★☆☆☆
Chefes: ★★★☆☆

SECRET AGENT CLANK

→Produtora: High Impact Games
→Distribuidora: Sony Computer Entertainment
→Console: PSP
→Gênero: Ação
→Jogadores: 1
→Online: Não

E o Oscar de eterno coadjuvante vai, mais uma vez, para: Clank

Toda dupla de jogos de plataforma segue o mesmo destino. Enquanto um personagem surge e ganha a fama, o outro sofre, garimpa e busca o seu lugar à sombra. Com *Ratchet e Clank* não foi diferente: enquanto Ratchet é o caladão, esperto e que sempre leva a fama, Clank correu atrás, primeiro fazendo piadinhas, depois de modo controlável em algumas fases e agora estrelando um jogo. Para o seu azar, ele não conseguiu agradar na sua primeira chance.

LEVEMENTE IRRITANTE

Na maior parte do tempo *Secret Agent Clank* lembra os outros títulos da série, com cenários gigantescos, personagens carismáticos e muita, mas muita piada de duplo sentido. A história não é lá muito bem elaborada, mas cumpre o seu papel. Ratchet foi preso, em flagrante, tentando roubar um poderoso artefato de um museu. Com isso ele perde toda fama de herói. Agora cabe a você, controlando o robôzinho Clank, provar a inocência do seu amigo.

Como em todo bom jogo de plataforma o principal obstáculo são os pulos de um lugar para o outro, aqui isso também ocorre, mas com um agravante: a falta de um segundo analógico no PSP torna a câmera o seu principal adversário.

Em diversas partes, o jogador é obrigado a entrar em uma espécie de mini-game musical. Acerte os botões que aparecem na tela, no ritmo, e passe da fase, liberando uma animação engraçada. O que pode agradar no começo, acaba se tornando um empecilho com o tempo, pois o que era um simples mini-game às vezes dura longos minutos.

Mesmo a aventura sendo de Clank, Ratchet teima em aparecer e as fases em que você o controla são um verdadeiro martírio, com o único objetivo é eliminar dezenas de inimigos.

O VERDADEIRO PROTAGONISTA

A maior prova de que Clank não está com sorte é que quem realmente rouba a cena é Qwark, o super-herói mentiroso. Quem o conhece, dos outros jogos da série, sabe que o seu princípal objetivo é chamar os holofotes para cima dele. Acontece que desta vez ele conseguiu.

Agora existem fases onde é possível controlá-lo e são justamente elas as mais divertidas. Sempre que um fato importante acontece no jogo, Qwark entra em ação e conta a sua versão da história, como se ele fosse o responsável por todos os grandes feitos. Neste momento, entram as fases controladas por ele, uma materialização da sua alucinação. E uma mais engraçada e divertida do que a outra.

Em *Secret Agent Clank* duas coisas ficaram evidentes: a primeira é que Clank sozinho não funciona muito bem, e a maior prova disso é que precisou de várias fases com Ratchet e outras com Qwark para completar o seu jogo; a segunda é que Qwark é um ótimo personagem, uma franquia em potencial. Agora é aguardar e torcer para que ele também ganhe um jogo solo.

Deixe Clank parado por um tempo e acompanhe as palhaçadas que ele faz

PLAY GAMES

www.mdgamesps2.com.br

- 1 PLAYSTATION 2 NOVO
- 2 CONTROLES ORIGINAIS
- 1 ANO DE GARANTIA TOTAL

POR APENAS
R$ 520,00
PROMOÇÃO LIMITADA

3333-7925
3331-7286

X-BOX 360 PREMIUM ou HALO
COM 2 CONTROLES HD 20 GB
A PARTIR DE
R$ 1.450,00

PLAYSTATION 3 40 GB
+ 1 jogo
R$ 1.400,00

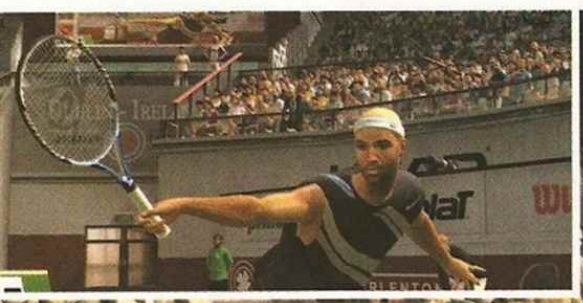
NINTENDO Wii
C/ 2 CONTROLES
A PARTIR DE
R$ 1.300,00

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA
ACESSÓRIOS EM GERAL

SONY PSP
R$ 700,00

1 DS + 1 jogo
R$ 580,00

Por Leandro Rodrigues



AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★☆☆
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★☆

NOTA FINAL 8,0

BOM

Os efeitos do clima interferem diretamente no desempenho dos jogadores

TOP SPIN 3

→Produtora: PAM Development →Distribuidora: 2K Sports →Console: PS3
→Gênero: Esporte →Jogadores: 1 a 4 →Online: 1 a 4

A melhor partida de tênis da sua vida virtual já tem dia, hora e console para acontecer

Esqueça tudo que você já jogou em relação a tênis nos consoles de videogames, *Top Spin 3* chegou para criar novos parâmetros. Com mudanças expressivas o jogo evoluiu e está mais próximo de um simulador do que jamais esteve.

COMEÇANDO DO ZERO

Não adianta, sua primeira parada no jogo é o Top Spin School (tutorial), ao menos deveria ser, afinal tudo mudou e até mesmo os jogadores veteranos vão precisar se adaptar as novidades.

Para começar, os comandos ficaram mais complexos, nada de botão para bola forte, outro para a bola fraca e a bola caindo sempre dentro da quadra. Agora é necessário saber a hora de apertar o botão para armar o golpe e também quando soltá-lo para mandar a raquetada na bolinha. Além disso, o ângulo da raquete em relação à bolinha e o posicionamento do seu corpo interferem na rebatida, ou seja, não basta apertar o botão para rebater, é necessário chegar firme na jogada, caso contrário a bolinha vai longe.

Outros aspectos interferem nos atletas, e conseqüentemente nas rebatidas desferidas por ele. O clima muda o condicionamento físico do jogador escolhido. Por exemplo, em uma partida embaixo de muito sol deixa o jogador mais cansado, lento e suas jogadas sem muita precisão com o decorrer do tempo.

O estresse também incomoda os jogadores. Um sensor aparece ao lado do jogador toda vez que ele vai sacar. Lá é possível observar se o jogador está nervoso através do batimento cardíaco. Dois fatores podem alterar essa barra: o primeiro é o próprio cansaço e o segundo é a pressão nos momentos cruciais da partida.

O modo carreira é o principal e mais recompensador do jogo. Começando do zero, é necessário criar um jogador, com todos os detalhes possíveis. Depois disso é só partir em busca do primeiro lugar no ranking, passando por partidas amadoras, torneios menos importantes e finalmente os Grand Slams.

ACABAMENTO DE PRIMEIRA

A parte gráfica melhorou sensivelmente, com atletas bem modelados, quadras cheias de detalhes e uma torcida tridimensional muito bem feita. Voltando aos atletas, é possível observar a sujeira tomando conta da roupa deles no decorrer da partida. O suor também fica evidente, principalmente quando o clima é dominado pelo sol escaldante.

Infelizmente a parte sonora não acompanhou as evoluções e deixa a desejar. As partidas são dominadas por um silêncio absoluto. Só é possível escutar um burburinho chato dos torcedores fazendo comentários sobre as jogadas. Mesmo se tratando de um simulador, uma música de fundo não seria ruim.

A modelagem dos jogadores foi um dos fatores que mais evoluiu

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

ESPORTE

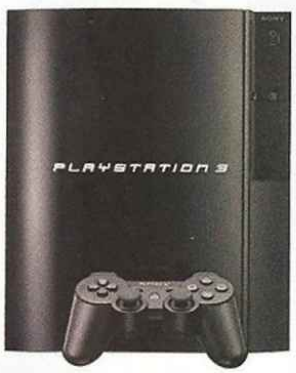
Simulação: ★★★★★
Movimentação: ★★★★★
Equipamentos: ★★★★☆
Multiplayer: ★★★★☆
Modalidades: ★★★★★

A ELITE COMPLETA

Ao todo Top Spin 3 conta com 20 atletas profissionais, entre eles até lendas como Boris Becker, Bjorn Borg e Monica Seles, porém Rafael Nadal, somente na versão do PlayStation 3. Portanto, se você quer uma experiência completa com a elite do tênis profissional, só no PS3.

SITE 100% SEGURO

www.GameOne.com.br



BATTLEFIELD BAD COMPANY

Assistência Técnica Especializada

Wii

PLAYSTATION 3

XBOX 360

PS2

**O número de parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto. *Financiamento com cheque sujeito a aprovação da financeira Losango. Imagens meramente ilustrativas.

ENTREGAMOS

PROMOÇÃO DIA DOS PAIS

(19) 2122-5252
Televendas

SEDEX

Até 6x sem juros no cartão** VISA

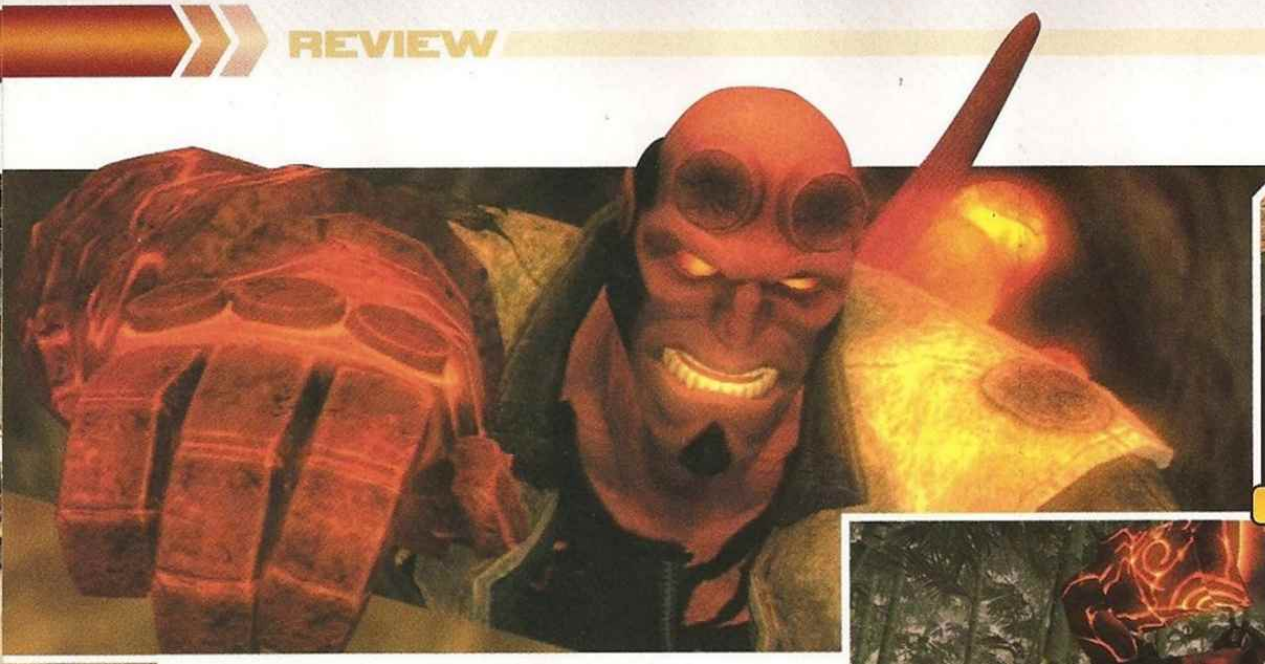
Até 10x sem juros no cartão**

Cheques em até 15x*

Losango

Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br

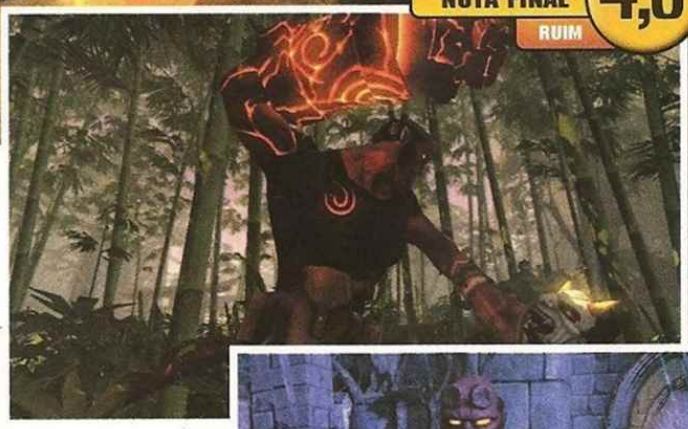
Por Fabrício Caleffi



AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 4,0
RUIM



HELLBOY
SCIENCE OF EVIL

→ **Produtora:** Konami → **Distribuidora:** Krome Studios → **Console:** PS3
→ **Gênero:** Ação → **Jogadores:** 1 a 2 → **Online:** Não

Em clima de velha geração, existem jogos de PlayStation 2 melhores que este

Mais uma adaptação que leva a boa diversão diretamente para o inferno. Literalmente!

Eu fico imaginando como deve ser uma reunião em uma grande produtora para produzir um game baseado em filmes, quadrinhos e etc. "Não temos história, a jogabilidade será um lixo, mas todo mundo gosta do personagem." Resposta: "Beleza, façam."

Hellboy, além de ter saído de uma dessas reuniões, deve ter sido um projeto que ficou engavetado por algum tempo, já que, claramente, é um game de geração passada.

Provavelmente, os caras desenvolveram o game seguindo os 'critérios de qualidade' citados acima, mas, quando concluíram o projeto, o acharam tão tosco que seria melhor guardá-lo para que fosse lançado em um momento mais oportuno, como a proximidade do lançamento do segundo filme do gigante vermelho.

O game é composto por seis fases que seguem a linha "esmurre tudo, ande, espere porque algum caminho irá desabar, e continue andando e esmurrando".

Não há história alguma, os gráficos têm texturas péssimas – como a chuva do terceiro estágio, que mais parece uma representação de pulgas no protagonista – e os efeitos sonoros parecem sofrer *delay* durante todo o game, já que você continua ouvindo alguns sons estranhos mesmo quando os inimigos não estão mais lá.

A dublagem até que é boa, contando com um ótimo elenco de adaptação cinematográfica, mas nem mesmo isso consegue salvar a péssima impressão que *Hellboy: Science of Evil* causa.

Isso porque ainda não falei dos controles. Eles são uma porcaria! Bem no momento em que você mais precisa deles – leia-se: na pancadaria – eles respondem com atraso e movimentação truncada. Progredir na aventura exige que você se adapte a esses problemas.

O modo multiplayer, que poderia render alguma diversão, permite jogar com Abe Sapien e Liz Sherman, mas um jogador sempre tem que controlar Hellboy e os outros dois personagens, apesar de terem movimentos exclusivos, são claramente mais fracos que o protagonista.

O que mais frustra é que, apesar deste desastre todo, o game foi dirigido por Guillermo Del Toro, o diretor dos filmes, e Mike Mignola, o criador de Hellboy.

Então, fica aqui o recado: a menos que você seja sócio de alguma boa locadora e queira gastar um pouquinho alugando *Hellboy: Science of Evil*, fique longe, pois o resultado desta produção é simplesmente catastrófico total. Uma pena!

Na hora da pancadaria os controles deixam a desejar

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

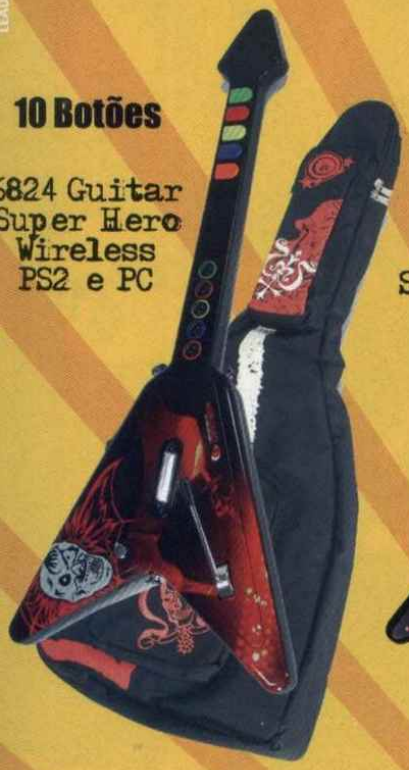
AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★☆
Inteligência Artificial: ★★★★★
Atrações Extras: ★★★★★
Sistema de Câmera: ★★★★☆
Chefes: ★★★★★

www.leadership.com.br

10 Botões

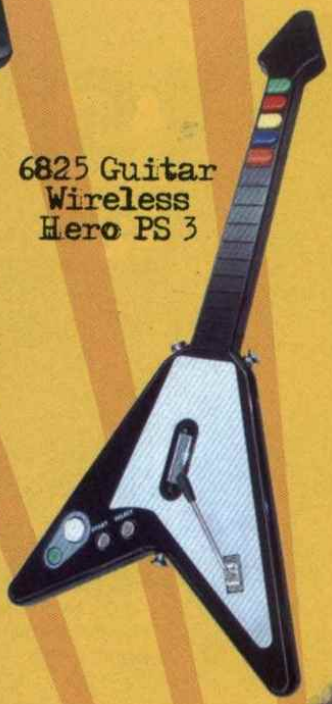
6824 Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC



10 Botões

Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC

6825 Guitar Wireless Hero PS 3



6822 Guitar Hero Wireless PS2

Pratique música com a Leadership Gamer.

6829 MINI BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6828 BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6833 TAPETE DANCING PARA PS2 / PS3

LEADERSHIP GAMER

Conheça nossa linha nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Em todos os momentos com você.

AVALIAÇÃO D&T — PS3

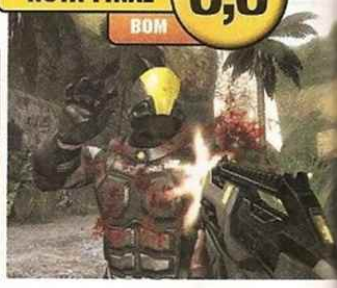
Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 6,0 — BOM

HAZE

→Produtora: Free Radical Design →Distribuidora: Ubisoft →Console: PS3
→Gênero: Tiro →Jogadores: 1 a 4 →Online: 1 a 4

O efeito do vírus causa uma leve distorção nas laterais da tela



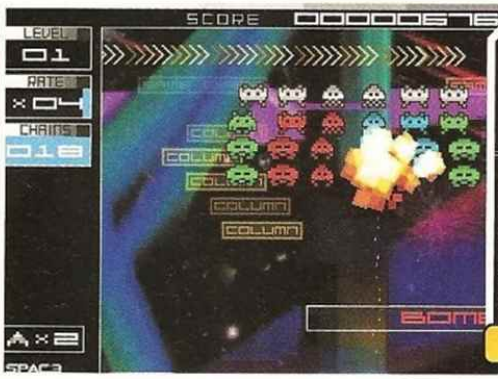
Sem carisma, jogo é apenas mais um game de tiro da nova geração

Não adianta, lançamento de jogo de tiro, neste ano, só se o game for espetacular. Caso contrário, o melhor é adiar e soltar só em 2009. Esse é o caso de *Haze*.

A história até promete: você é um soldado desertor, que descobre que estava trabalhando do lado errado de uma sinistra guerra por Nectar. Essa misteriosa substância é capaz de conceder, por um pequeno espaço de tempo, poderes sobrenaturais. Acontece que a essa droga também possui efeitos colaterais que deixam o usuário descontrolado.

O problema do jogo é que todas as boas idéias não funcionam como deveriam. Grande parte disso graças a Inteligência Artificial, que beira ao caos. O protagonista, por exemplo, tem a capacidade de se fingir de morto, mas o que parece uma boa habilidade, não tem motivo para existir. Os soldados adversários não conseguem ver você de longe e quando chegam perto parece que isso fica ainda pior.

Quem quiser fugir um pouco dos problemas deve encarar o modo multiplayer cooperativo: esse sim oferece um pouco de diversão. Também é possível jogar o modo principal com mais três amigos, o que consegue minimizar um pouco os problemas de Inteligência Artificial, pelo menos na sua tropa.



AVALIAÇÃO D&T — PSP

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 8,0 — BOM

SPACE INVADERS EXTREME

→Produtora: Taito →Distribuidora: Square Enix →Console: PSP
→Gênero: Ação →Jogadores: 1 a 2 →Online: Não

Mesmo com três décadas nas costa, jogo consegue se renovar e agradas aos fãs da série

É bom ver que um jogo com 30 anos de idade consegue se modernizar e conquistar um público acostumado ao frenesi dos games modernos. *Space Invaders Extreme*, além de comemorar o trigésimo aniversário de um dos títulos mais famosos da história dos games, consegue renovar a franquia. Assim, o que era apenas em preto-e-branco agora possui muitas cores e um estilo de jogo diferente, mas que ao mesmo tempo não foge do original. Agora, ao som de muita música eletrônica, você passa por fases coloridíssimas e enfrenta inimigos mais "inteligentes". Eliminando inimigos da mesma cor, você realiza combos e pode receber tiros especiais. Eles tem um tempo limitado, mas quebram um galhão, eliminando diversas navezinhas ao mesmo tempo. Para finalizar, há chefes difíceis e que exigem estratégia para eliminar. Eles aparecem de diversas formas e cada um deles possui um ponto fraco (como em qualquer bom jogo de nave). Além disso, destruindo discos voadores que passam no alto da tela, você pode ir para uma fase bônus.

Space Invaders Extreme surpreende pela renovação, mas basicamente é o mesmo jogo que todo gamer deve jogar pelo menos uma vez na vida.

BY & CIA
GAMES SOLUTION

www.byeciagames.com.br

Promoção
Playstation II

R$ 599,00

3x
sem juros
no cartão

*2 controles
*1 memory card
*1 ano de garantia
*1 bolsa

PLAYSTATION II E III
NOTEBOOKS
FILMADORAS
CAMÊRAS DIGITAIS
TODOS OS TIPOS DE ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA GAMES

Santana Parque Shopping - 3° piso - Loja 3033
Tel. 2236-1022

KOF 2008 ULTIMATE MATCH

→Produtora: SNK Playmore →Distribuidora: SNK Playmore →Gênero: Luta
→Console: PS2 →Online: Sim (só no Japão) →Jogadores: 1 a 2

Como não poderia ser diferente, os combos do novo jogo estão arrasadores

Remake traz mais personagens e visual totalmente renovado

Eleito pela maioria dos fãs como o melhor *KOF* já feito, a versão 98 acaba de chegar ao PS2 em forma de um remake bem caprichado. Além de menus modificados e novo visual para as barras de energia, em *The King of Fighters '98 Ultimate Match* os cenários são inteiramente em 3D – calma que dessa vez o trabalho foi bem feito. Um filtro especial simula o efeito pixelado ao plano de fundo e o resultado são gráficos muito mais homogêneos que as tentativas anteriores. Só ficou faltando personagens com sprites em alta resolução (*KOF XII* vem aí!).

Na jogabilidade, pouca coisa mudou. A diferença notável está no modo de luta Ultimate, que pode adquirir características do modo Extra e do Advanced. Personagens carismáticos como Eiji Kisaragi, Kasumi Todo, Geese Howard, Wolfgang Krauser, Mister Big, Goenitz, e versões EXs de vários personagens foram incluídos ao já extenso leque de personagens existentes em KOF 98. Com tantos lutadores à disposição, foi adicionado às opções de jogo o Challenge Mode, modalidade vinda de KOF XI em que você deve cumprir certas tarefas para ultrapassar os desafios.

Para fechar o pacote com chave de ouro, todas as músicas foram rearranjadas.

Tá vendo o homem no alto da torre? Ele deve estar dormindo ou com tédio

NASCAR 2009

→Produtora: Tiburon →Distribuidora: EA →Console: PS3/PS2
→Gênero: Corrida →Jogadores: 1 →Online: Não

Nova versão da modalidade mais famosa do EUA regride e vire um tédio total

Gosto não se discute. Tem quem curta Nascar de verdade, mesmo que tudo se resuma a carros idênticos correndo em círculos. O problema é que nem mesmo o mais alucinado fã da categoria tem motivo para investir nesta versão da série. Por algum motivo a produtora Tiburon conseguiu deixar *Nascar 09* pior do que *Nascar 08*.

A modelagem dos carros, possivelmente o que tem de melhor, é apenas mediana. De resto, uma caca. Há quedas constantes no processamento e o sistema de colisão deixou de existir. Um arranhãozinho aqui, um amassadinho ali e pronto. Carcaças destruídas, pedaços de carros voando? Nadica de nada. Das visões de câmeras possíveis, somente a interna é viável. Visto de fora, fica impraticável controlar o carro, que se move de maneira truncada.

À parte o modo carreira, o que melhor tende a divertir são os desafios. Funcionam como pequenas provas com regras distintas. Ora é preciso executar um número predeterminado de ultrapassagens, ora fazer o melhor tempo em um trecho do circuito. De curta duração, tais etapas fogem um pouco do tédio que acoberta o jogo.

São 77 desafios em grau progressivo de dificuldade. Ao vencer cada um deles, você recebe pontos de bonificação que podem ser usados na melhora do carro - e que servem apenas para esta modalidade. Ou seja, não é nem o rascunho de um game de corrida.

Detonamos o SLIM!!!

R$ 499,00*

* Promoçao para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque

A Venda nas Melhores Lojas!

RICKY Games

Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471

SHOPPING Fiesta

BUNKER GAMES

R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312

SAMPA GAMES

Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654

PLAZA SUL

MUNDO DOS GAMES
Nintendo Wii
R$ 1099,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)
Sony PSP
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
MDG
Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922
SAC: (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

MUNDO DOS GAMES
PlayStation 3
R$ 1499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
PlayStation 2
R$ 369,00
á vista (em dinheiro)
PlayStation 2
com 2 anos
de garantia!
Nintendo DS
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
imagens meramente ilustrativas / promoção expressa em reais com preço válido para pagamento em dinheiro / preços válidos enquanto durarem os estoques

Por Leandro Rodrigues

FREQUENCY

→Produtora: Harmonix Music | →Distribuidora: SCEA | →Console: PS2
→Gênero: Musical | →Jogadores: 1 a 4 | →Online: Sim

Clima psicodélico e música empolgante dão o clima no jogo

AVALIAÇÃO D&T PS2

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0
BOM

Um dos jogos musicais mais viciantes quase ficou fadado ao anonimato

Muito antes de guitarras, baterias e outros acessórios musicais surgirem nos consoles, jogos musicais já faziam muito sucesso. Mas foi com *Frequency*, da Harmonix, que o gênero tomou o rumo do que é hoje.

NA TRILHA DO SUCESSO

Tudo começa com o jogador criando o seu próprio avatar personalizado, um mais maluco do que o outro. São eles que demonstram o seu desempenho no jogo, através de um janelinha no canto esquerdo da tela. Se o seu boneco estiver dançando animado, sinal que você está arrasando, mas se ele não tira as mãos da cabeça, é melhor treinar. Depois disso você parte para o FreqConsole, uma espécie de losango com oito trilhas diferentes. Cada uma representa um instrumento ou um vocal.

Com o analógico esquerdo o jogador deve selecionar a faixa que deseja tocar e fazer a seqüência de botões no ritmo certo. Pode parecer simples, mas controlar oito faixas ao mesmo tempo é uma tarefa alucinante e ao mesmo tempo empolgante.

Quando um trecho da faixa é tocado corretamente ele passa a tocar sozinho até um ponto pré-determinado, deixando o caminho livre para que o jogador toque outro instrumento. O problema é que essa "auto-performance" não dura muito tempo e obriga todo mundo a ficar sempre de olho para não deixar os instrumentos pararem.

Na prática tudo é muito mais intuitivo – e viciante – do que parece na teoria, principalmente porque a sensação que se tem é que você realmente está tocando a música.

Para quem deseja ir além de um "DJ Virtual", é possível alterar o ritmo das canções disponíveis, salvá-las e jogar sempre que desejar. O jogo conta ainda com um multiplayer que é capaz de animar qualquer tipo festa.

Infelizmente, mesmo com jogabilidade única, o jogo não empolgou muita gente e acabou se tornando um jogo cult, graças ao sucesso do seu sucessor, o *Amplitude*. Se você ainda não jogou, vale uma corrida a uma loja de usados.

GUITAR HERO APRENDEU AQUI

Para quem gosta de *Guitar Hero* e não se cansa de tocar todas aquelas milhares de notas que surgem em trilhas gigantescas, uma curiosidade. Foi em *Frequency* que esse tipo de trilha apareceu pela primeira vez, em 2001, quatro anos antes do primeiro Guitar Hero.

Prepare-se para sofrer deslizando nas inúmeras trilhas

A partir de R$5,99 por jogo. A navegação no Portal Wap da TIM e/ou conexão durante o download do jogo serão cobradas de acordo com os dados trafegados, conforme tarifa do serviço TIM Wap/TIM Wap Fast do seu plano de voz. Mais informações em www.tim.com.br.

© 2007 GLU, Inc. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. © 2007 WARNER BROS. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter™ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. Todos os direitos reservados. The Codemasters logo and "DIRT" ™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. World Series of Poker™, WSOP® and related designs are trademarks of Harrah's License Company, LLC. Used with permission.

DICAS

A

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

PS3

- Fases Secretas: faça como indicado para habilitar novas fases:
Stage 03B "Captive City" - complete as missões 05 ou 06 antes de ir para a 04.
SP Stage "Operation X" - faça todas as missões do jogo, incluindo submissões.
Stage 07C "Time Limit" - faça as missões 07, 09, 11 e 07C, nesta seqüência
Stage 12 C "Wild Card" - faça as missões 07, 08, 10, 09 e 12C, nesta seqüência.
- Novos Aviões: para habilitar os novos aviões, vença as seguintes missões:
ADF-01 Falken: complete o SP Stage.
Fenrir: após habilitar o SP Stage "Operation X", complete a Ace Campaign.
- Medalhas: siga como indicado para conquistar as respectivas medalhas:
Air Guardian - sofra o mínimo de baixas de helicópteros aliados no trajeto para sachana Air Base.
Bronze Ace - destrua 200 inimigos.
Bronze Defender - mantenha o comando dos céus por 5 minutos em Air Superiority.
Bronze Star of Victory - vença 10 batalhas de multiplayer.
Conqueror - complete a campanha tendo participado de todas as 17 missões.
Expert Marksman - destrua 50 aeronaves com armas.
Eye of the Storm - derrote o Gleipnir.
Freedom Tower - liberte Griswall.
Gold Ace - destrua 1000 inimigos.
Land Guardian - sofra o mínimo de baixas de aliados em Stand Canyon.
Marksman - destrua cinco aeronaves com armas.
Mark of the Vioarr - derrote o Fefnir.
Sea Guardian - sofra o mínimo de baixas à frota aliada em Terminus Island.
Sharpshooter - destrua 15 aeronaves com armas.
Silver Ace - destrua 500 inimigos.
Swift Hunter - termine a campanha fazendo o menor número possível de missões (10).
- Partes especiais: para cnseguir as seguitnes partes especiais para os aviões, termine as respectivas missões com o avião indicado:
Apalis: Earth Shaker / Cockpit / $34200 - S-rank mission 03A com Apalis.
Cariburn: Sylph Wing / Wing / $55600 - S-rank mission 01 com Cariburn.
Falken: Laser Extender / Weapon / $69800 - S-rank mission 10A com Falken.
Forneus: Diffusion Coat / Armor /$49600 - S-rank mission 09A com Forneus.
Fregata: Hudra Engine / Engine/ $51600 - S-rank mission 02 com Fregata.
X-02: Long Range MSSL / Weapon / $45100 - S-rank mission 13A com X-02.
XFA-27: Scarface MBS / Weapon / $76500 - S-rank mission 04B com XFA-27.

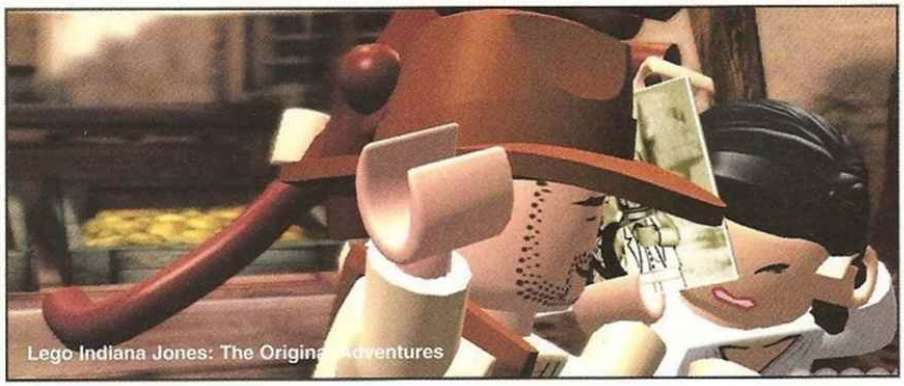
Ace Combat X: Skies of Deception

B

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

PS2/PS3

- Todos os personagens: para habilitar algum personagem antes de poder comprá-lo no game, vá até a sala com a lousa e digite os códigos abaixo:
Barranca - 04EM94
Belloq (Desert) - CHN3YU
Belloq (Jungle) - TDR197
Belloq (Priest) - VEO29L
Boxer - 8246RB
British Commander - B73EUA
British Officer - VJ5TI9
British Trooper - DJ5I2W
Captain Katanga - VJ3TT3
Chatterlal - ENW936
Chucin - 3NK48T
Colonel Dietrich - 2K9RKS
Colonel Vogel - 8EAL4H
Dancing Girl - C7EJ21
Desert Digger - 12N68W
Desert Enemy Officer - 2MK45O
Desert Masked Bandit - N48SF0
Desert Monkey Man - 3RF6YJ
Desert Soldier - 4NSU7Q
Desert Swordsman - 1MK4RT
Donovan - 3NFTU8
Dr. Schneider (Desert) - JSNRT9
Dr. Schneider (Officer) - VMJ5US
Enemy Bazookaman - S93Y5R
Enemy Butler - VJ48W3
Enemy Communications Officer - 1MF94R
Enemy Guard - **VJ7R51**
Enemy Guard (Nepal) - YR47WM
Enemy Officer - 572E61
Enemy Pilot - B84ELP
Fedora - V75YSP
First Mate - 0GIN24
Grail Knight - NE6THI
Hovitos Tribesman - H0V1SS
Indiana Jones (Officer) - VJ85OS
Indiana Jones (Disguised) - 4J8S4M
Jungle Guide - 24PF34
Kaokan - WMO46L
Kazim (Desert) - 3M29TJ
Kazim (Venice) - NRH23J
Laoche - 2NK479
Maharaja - NFK5N2
Major Toht - 13NS01
Mola Ram - FJUR31
Pankot Assassin - 2NKT72
Pankot Guard - VN28RH
Punjabi Dignitary - KD48TN
Punjabi Village Elder - 4682E1
Sherpa Brawler - VJ37WJ
Sherpa Gunner - ND762W
Slave Child - 0E3ENW
Thuggee - VM683E
Thuggee Chatterlal - CNH4RY
Thuggee Priest - T2R3F9
Thuggee Slavedriver - VBS7GW
Willie (DJ) - VK93R7
Willie (Pajamas) - MEN4IP
Wuhan - 3NSLT8
- Todas as habilidades especiais: para habilitar as habilidades sem ter que encontrar os Cheat Treasures, entre com os seguintes códigos na sala com a lousa:
Artifact Detector (Detector de peças de estátuas) - VIKED7
Beep Beep (Buzina para veículos)- VNF59Q
Character Treasure (Habilita o personagem secreto da fase)- VIES2R
Disarm Enemies (Inimigos Desarmados) - VKRNS9
Disguises (Personagens com narizes e óculos)- 4ID1N6
Fast Build (Construir Rapidamente)- V83SLO
Fast Dig (Cavar Rapidamente) - 378RS6
Fast Fix (Consertar Rapidamente) - FJ59WS
Fertilizer (Aumenta o número de peças-dinheiro)- B1GW1F
Ice Rink (Personagens deslizam pelo cenário)- 33GM7J
Invincibility (Invencibilidade) - B83EA1
Parcel Detector (Detector de Cheats Treasures) - VUT673
Poo Treasure (Animais cagões) - WWQ1SA
Regenerate Hearts (Vida regenera com o tempo) - MDLP69
Secret Characters (Habilita personagens secretos) - 3X44AA
Silhouettes (Somente a sombra de seus personagens)- 3HE85H
Super Scream (Gritos das mulheres mais poderosos) - VN3R7S
Super Slap (Socos mais fortes) - 0P1TA5
Treasure x2 (Multiplica seu tesouro) - VM4TS9
Treasure x4 - VLWEN3


Lego Indiana Jones: The Original Adventures

SOUL CALIBUR IV

O QUE VAI DENTRO DA SUA ALMA?

À VENDA NAS LOJAS

fnac · Saraiva MEGA STORE · WAL-MART · magazineluiza.com · AMERICANAS.com · Submarino · UZ GAMES.com

shoptime.com · brinquedos LAURA · PERNAMBUCANAS · STAR COMPUTER · CASA&VIDEO · gamers

PLAYSTATION 3 · XBOX 360 · BANDAI NAMCO Games · NC GAMES

www.ncgames.com.br

SOULCALIBUR®IV & © 1995-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. LucasArts, o logo LucasArts e os personagens do STAR WARS, nomes e símbolos relacionados são marcas registradas da &©Lucasfilm Ltd. ©2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd.&® ou TM como indicado. Todos os direitos reservados. Usado com permissão. "PlayStation", "PLAYSTATION" e o logo da "PS" family são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbos360 e os logos Xbox são marcas registradas do grupo Microsoft e usados sob licença da Microsoft. Todas as outras marcas e nomes pertencem aos seus respectivos proprietários.

SOM NA CAIXA

Se você gosta de música, escolha qual é o seu instrumento e aumente o volume

Os jogos musicais que utilizam acessórios em forma de instrumentos são uma moda que não parece ter hora para terminar. Prova disso é que só na última E3, que aconteceu no meio do mês passado, três novos títulos, foram apresentados. Confira as melhores opções para jogar o seu game preferido ou até como jogar sem ter nenhum videogame, usando um simulador para auxiliar a sua imaginação de músico virtual.

AIR GUITAR-GUITAR HERO

Air Guitar é um fenômeno mundial. Malucos, ao som de solos de guitarras, simulam tocar um instrumento imaginário. A Candide está distribuindo no Brasil um acessório, com o selo da série *Guitar Hero*, que ajuda esses "metaleiros" a incrementar suas performances.
O aparelho consiste em uma fivela para cinto que funciona como um simulador e um mini-amplificador. Com o auxílio das palhetas o "músico" deve acionar a fivela.

→Distribuidor: Candide
→Onde Encontrar: www.americanas.com.br
→Preço Médio: R$ 199,00

GUITARRA LEADESHIP

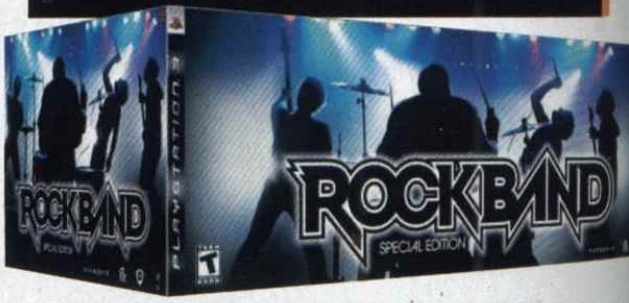
Uma alternativa para quem deseja economizar e gastar um pouco menos na aquisição de uma guitarra. O produto tem as mesmas funções do acessório original, mas vale lembrar que ao contrário do produto da Harmonix, essa guitarra não acompanha o jogo *Guitar Hero III*.

→Fabricante: Leadership
→Onde Encontrar: www.leadershop.com.br
→Plataforma: PS3
→Preço Médio: R$ 220,00

ROCK BAND BUNDLE EDITION

Chegou a hora dos donos de um PS2 jogarem Rock Band. O produto acompanha uma guitarra, um baixo, um microfone e uma bateria.

→Fabricante: Harmonix
→Onde Encontrar: www.ebgames.com.br
→Plataforma: PS2 →Preço Médio: US$ 159,99



Livros para apreciar

Sabe aquelas lindas artes que alguns jogos liberam como extras? Estão todas reunidas nestes livros

DEVIL MAY CRY 4 - DEVIL MATERIAL COLLECTION

Distribuidora: Capcom
Preço: US$ 29,90

OKAMI OFFICIAL COMPLETE WORKS

Distribuidora: Capcom
Preço: US$ 49,90

BIOHAZARD THE UMBRELLA CHRONICLES: ART OF ARTS

Distribuidora: Capcom
Preço: US$ 19,90

DEAD OR ALIVE VISUAL ARTBOOK SIDE A: LOVE HAZE

Distribuidora: Enterbrain
Preço: US$ 23,90

MDG
MUNDO DOS GAMES

A maior garantia do Brasil

PlayStation 2 / PlayStation 3 e PC

de R$ 299,00

por R$ 149,90 à vista

PlayStation 2 / Xbox / GameCube e PC

de R$ 199,00

por R$ 99,90 à vista

PlayStation 2 e PC

de R$ 99,00

por R$ 49,90 à vista

Guitarra
para Playstation 2
R$ 99,00
á vista (em dinheiro)

Nintendo Wii
R$ 999,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

PlayStation 3
R$ 1299,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

PlayStation 2
R$ 349,00
á vista (em dinheiro)

Sony PSP
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Nintendo DS
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia

Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)

PlayStation 2 com 2 anos de garantia!

Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 2225-3020

Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2° piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

NOVA LOJA! Centro Empresarial do Aço - Av.: do Café, 277 - Loja 01 - Jabaquara - SP/SP (Metrô Conceição) (11) 5070-7671

SAC (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

imagens meramente ilustrativas / promoção expressa em reais com preço válido para pagamento em dinheiro / preços válidos enquanto durarem os estoques

Relacionamento: Solteiro

Idiomas que falo: Russo, Inglês

Quem sou eu: Vim para Liberty City em busca do sonho americano, só o que encontrei foi um primo trambiqueiro e um apartamento cheio de baratas.

Filhos: Não

Etnia: Caucasiano

Religião: Cristão Não Praticante

Visão Política: Esquerda

Humor: Calado

Fumo: Não

Bebo: Frequentemente

Animais de estimação: Prefiro eles no zoológico

Moro: Liberty City

Paixões: Mulheres (muitas), Armas e Polka

Esportes: Jogo de Dardos, Sinuca, Boliche, Parkour

Livros: O Idiota (Dostoievski), O Capital (Marx)

Música: Gruppa Kino, Splin, Oleg Kvasha, Leningrad e música Polka

Filmes: Caçada ao Outubro Vermelho, Retroceder Nunca Render-se Jamais, Fear the Dark Finger

Niko Bellic

recados 6 fotos 3 vídeos 6 fãs 173 confiável legal sexy

Visualizações de perfil: Francis Mcreary, Patrick Mcreary, Jack Thompson, Little Jacob, Felipe Azevedo, Carl Johnson

Sorte de hoje: Você tem grandes realizações pela frente

meus recados

Brucie:
Wooooooooooooooh, e aí meu camaradinha? Ta afim de dar uma volta de helicóptero? Depois de malhar eu te dou uma ligada. Vai ter uma "corrida" no aeroporto esta noite, você topa? Você é o cara!

Responder

Roman Bellic:
MEU PRIMOOO! Belas garotas brigando por você, hein garanhão? Quer dizer agora que você também tem um perfil? Que bom, assim podemos marcar mais programas, podemos jogar dardos, jogar sinuca, isso é, se a Mallorie não achar ruim...

Responder

Kiki:
Quem é essa sirigaita aí embaixo? Bem que minha mãe avisou sobre os homens com quem me envolvo. É bom ter uma ótima explicação para isso Mr. Bellic, ou teremos uma conversinha no tribunal. E você sabe como sou boa nisso, baby.

Responder

Carmen:
Hola Papi... o que achou de ontem a noite? Não pensava que eu era tão boa não é? Bem, se quiser (e minha agenda não estiver lotada) me liga hoje a noite para darmos uma volta no seu Infernus. Besos calientes.

Responder

meus depoimentos

Patrick "Packie":

Quando conheci Niko, ele me pareceu um pouco estranho, mas salvou minha vida e isso é algo que irlandês nenhum esquece. E olha que não foi só uma vez. Niko, você é um cara fantástico e bebe como um homem de verdade.

Mas fique longe da minha irmã se quiser manter nossa amizade seu grandessíssimo filho da mãe!

Kate McReary:

Eu sei que temos algumas diferenças, mas estamos nos conhecendo mais a cada dia que passa e tenho certeza que disso pode nascer uma grande amizade. Ainda mais você andando com meu irmãozinho hehe. Você tem provado ser um grande companheiro. Sempre quis alguém para poder contar coisas que nunca contei para ninguém. Obrigado por ser a melhor coisa que me aconteceu nos últimos tempos.

Beijos, Kate.

meus amigos (436)

Ivan Drago (253)

Brucie (175)

Roman (135)

Little Jacob (568)

Rasputin (362)

Borat (206)

Victor Drazen (325)

Milica Bellic (136)

Patrick "Packie" McReary (109)

ver todos

minhas comunidades (135)

Pombas: Perigo para a Sociedade (10.692)

Minha mãe tá online (2.689)

Lenin Forever (947)

Meu amigo toma bomba (1.695)

Meu primo só me F@#& (3.456)

Tava dando sopa... (9.863)

ver todos

minhas fotos (3)

Legal essa Kriptonita vermelha que você conseguiu com aqueles texanos

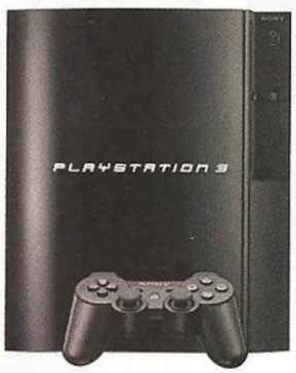
Nem o Rui Chapéu pode com Playboy X

Dublê do Steven Seagal? Imagina.

ver mais fotos

SITE 100% SEGURO

www.GameOne.com.br



BATTLEFIELD BAD COMPANY

Assistência Técnica Especializada

Wii

PLAYSTATION 3

XBOX 360

PS2

**O número de parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto. *Financiamento com cheque sujeito a aprovação da financeira Losango. Imagens meramente ilustrativas.

ENTREGAMOS

PROMOÇÃO DIA DOS PAIS

(19) 2122-5252
Televendas

SEDEX

Até 6x sem juros no cartão** VISA

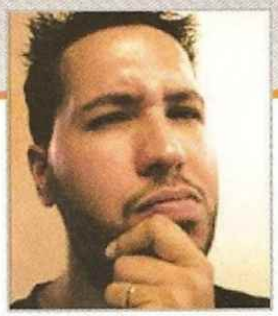
Até 10x sem juros no cartão**

Cheques em até 15x*

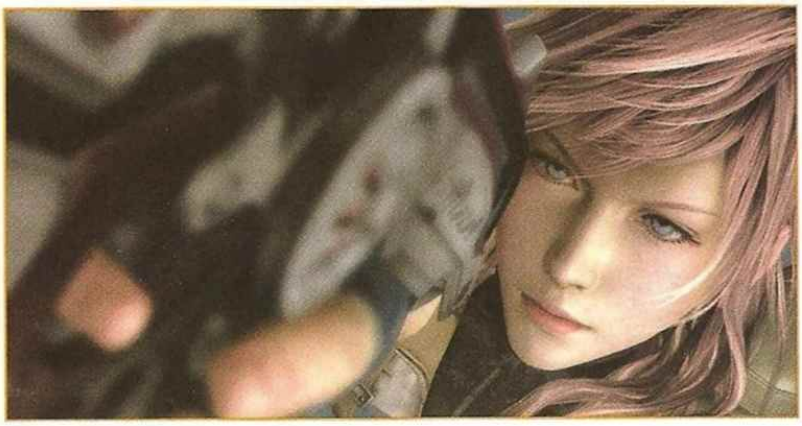
Losango

Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br

Por Fabio Santana



EXCLUSIVIDADE DE NINGUÉM



Metal Gear Solid 4, sozinho, foi capaz de dobrar as vendas de vendas do PS3 nos EUA e octuplicar no Japão. Final Fantasy XIII pode quebrar todos estes recordes, principalmente o japonês

Cenário agressivo da atual geração fecha o cerco contra os jogos exclusivos

A coletiva de imprensa da Microsoft trouxe o maior megaton da E3 2008: *Final Fantasy XIII*, agora também no Xbox 360. A notícia foi encarada como um soco no estômago por alguns proprietários de PlayStation 3, e até como uma facada nas costas pelos mais extremistas – que parecem ignorar o fato de que o jogo continua previsto para PS3. Para a Sony, apesar de certamente não ter sido nenhuma surpresa, também não foi um acontecimento agradável.

O anúncio é mais importante pelo que ele simboliza do que pelo fato em si. Desde que a Square rompeu com a Nintendo, em meados dos anos 1990, as seqüências numeradas de *Final Fantasy* eram exclusividade do PlayStation (à exceção do MMORPG FFXI, que é um caso à parte). O décimo terceiro jogo da série permanecia forte como um dos últimos baluartes de uma era que já morreu: a das exclusividades.

Desde o início desta geração que marcas tradicionais do console da Sony têm aportado em outras praias. Foi assim com *Devil May Cry 4* e *Virtua Fighter 5*. Foi pior com *Ace Combat 6*, *Beautiful Katamari* e *Tales of Vesperia*, que agraciaram somente o Xbox 360. *Grand Theft Auto IV* chegou simultaneamente aos dois sistemas, e mesmo jogos anunciados como exclusividades de PS3 se tornaram multiplataformas, como *Assassin's Creed* e *Mercenaries 2*. A Microsoft, por sua vez, já viu saírem de casa *Trusty Bell*, *Lost Planet*, *BioShock*, *Dead Rising* (que está a caminho do Wii) e *Oblivion*. E o que dizer de *Resident Evil 5*, *Silent Hill: Homecoming* e *Soulcalibur IV*, que já nasceram multiplataformas?

Dois fatores principais colaboraram para esa nova realidade: elevados custos de produção para a era da alta definição e maior competitividade entre os consoles. Até aqui, cada geração teve um líder claro: Pong, Atari 2600, NES, Super NES, PlayStation e PlayStation 2. Agora, sem um porto seguro com que contar, as produtoras se vêm forçadas a diluir os altos custos lançando os jogos para o maior número de consoles possível.

Em meio a essa confusão, é fácil esquecermos qual a real importância das exclusividades. Mais do que fornecer combustível para discussões em fóruns de internet, a função dos títulos exclusivos é diferenciar as plataformas. São eles que, entre outros fatores distintivos, ajudam a vender hardware, como bem provou *Metal Gear Solid 4*: em sua semana de lançamento, as vendas do PlayStation 3 dobraram nos EUA e octuplicaram no Japão.

Mas, nesta nova realidade, é cada vez menos seguro contar com jogos de terceiros para essa diferenciação. As exclusividades principais devem ser cada vez mais de iniciativa privada. A Sony felizmente percebeu a necessidade de trabalhar com franquias para sobreviver no ramo de videogames. Recentemente, a empresa unificou seus estúdios sob um guarda-chuva conhecido como Sony Computer Entertainment Worldwide Studios e deu início a uma iniciativa para fortalecer o desenvolvimento interno. Realizou compras estratégicas (Guerrila Games, Zipper Interactive, Bigbig Studios, Evolution Studios) e firmou parcerias com outros estúdios importantes (Insomniac, Sucker Punch, Factor 5, Ninja Theory, Level-5, Game Republic, Media.Vision, entre outros). A mesma Sony que antes assinou contratos que permitiram a *Crash Bandicoot* e *Spyro the Dragon* visitarem outras plataformas, hoje segura com todas as forças franquias como *Ratchet & Clank*, *Jak*, *Sly Cooper*, *God of War*, *Gran Turismo*, *Killzone*. Mais do que isso, não perde a oportunidade de construir marcas para o futuro: *Resistance*, *MotorStorm*, *Heavenly Sword*, *Uncharted*, *LittleBigPlanet*, *inFamous*, *MAG*... Afinal, a guerra dos consoles parece cada vez mais um conflito entre nações, e quando seus maiores "aliados" fazem alianças com o "inimigo", o mais importante é poder contar com seu próprio poder de fogo.

Os bonequinhos do LittlebigPlanet são a nova grande exclusividade doPlayStation 3

LANA GAMES

Desde 1998

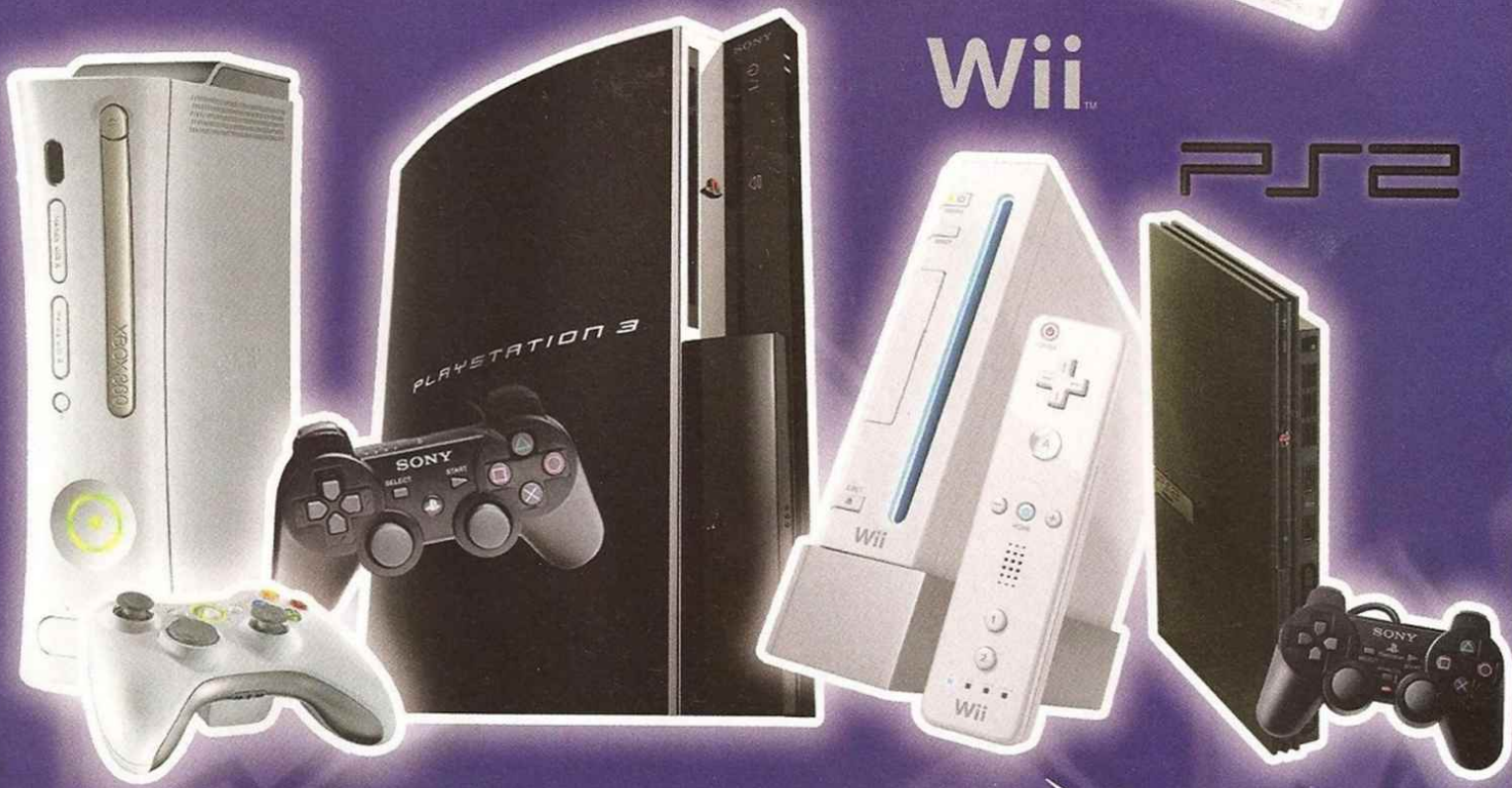
PSP

NINTENDO DS

PLAYSTATION 3

Wii

PS2



XBOX360

Cobrimos Qualquer Oferta...

Enviamos para todo Brasil

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

Fone: (11) 3227-9585

Rua Santa Efigênia, 180 - Loja 05 São Paulo - SP - CEP 01207-000

Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 40 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).
A pesquisa de preços foi feita no dia 23 de Julho, com o dólar valendo aproximadamente R$ 1,60 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br.

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
BIG BOY	(11) 3243-2444	R$ 1.399,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 49,00	R$ 49,00	R$ 579,00
BOOMERANG GAMES	(11) 3361-2520	R$ 1.350,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 60,00	R$ 25,00	R$ 630,00
BY & CIA	(11) 2236-1022	R$ 1.600,00 (40 GB)	R$ 600,00	R$ 90,00	R$ 60,00	R$ 650,00
CJ GAMES	(11) 5072-2073	R$ 1.350.00 (40 GB)	R$ 469,00	R$ 55,00	R$ 35,00	R$ 650,00
DARK GAMES	(11) 3593-6974	R$ 1.599,00 (40 GB)	R$ 489,90	R$ 59,90	R$ 59,90	R$ 680,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-1470	R$ 1.300,00 (40 GB)	R$ 399,00	R$ 40,00	R$ 35,00	R$ 600,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 1.290,00 (40GB)	R$ 390,00	R$ 59,50	R$ 35,00	R$ 550,00
FRATELLO GAMES	(11) 3333-2092	R$ 1.300,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 50,00	R$35,00	R$ 690,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.359,00 (80 GB)	R$ 600,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 749,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 1.350,00 (40 GB)	R$ 400,00	R$ 55,00	R$ 30,00	R$ 600,00
JU & JU GAMES	(11) 3858-6689	R$ 2.210,00 (80 GB)	R$ 499,90	R$ 65,00	R$ 55,00	R$ 750,00
KID GAMES	(61) 3201-7031	R$ 1.599,00 (40 GB)	R$ 579,00	R$ 99,00	R$ 59,00	R$ 799,00
KIWRED	(11) 5181-5488	R$ 1.500,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 65,00	R$ 35,00	R$ 600,00
MUNDO DOS GAMES	(11) 2227-3000	R$ 1.399,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 80,00	R$ 70,00	R$ 499,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	R$ 1.300,00 (40 GB)	R$ 450,00	R$ 50,00	R$ 25,00	R$ 650,00
PONTO DO GAME	(11) 3232-8156	R$ 1.499.00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 65,00	R$ 45,00	R$ 799,00
ROCK LASER	(11) 2954-4332	R$ 1.600,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 649,00

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
(11) 3038-5097

publicidade europanet.com.br

TELEVENDAS: (11) 3362-2306

VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.

PlayStation 2

Xbox 360

PlayStation 3

Nintendo Wii

PSP Slim

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

Visite nossa loja virtual

FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas - Valores p/ pagamento em dinheiro

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

DEIXA
OUSADA
ATÉ A MAIS
SANTINHA
AXE
VICE
AXE
VICE
KAMA SUTRA
www.axe.com.br/deixaousada